

VOL.25
热点聚焦：掌机液晶屏幕坏点问题完全解密！
掌机迷
POCKET GAMER
游戏折纸台历，精彩光盘影像！
掌机迷
独家附送！
大抽奖!!
PSP&NDS&小神游SP
等你来拿!!

掌机迷大抽奖

时间终于迈入2005年，在新年的新一期，我们除了在杂志内容上给大家涣然一新的震撼外，受到大家欢迎的抽奖活动也将继续进行。本期除了为广大读者奉上PSP两台，NDS三台以及小神游SP八台外，还有多达70份的人气收藏品，无论从数量上还是从内容上都是足够丰富，希望《掌机迷》读者在这里都有所收获，收藏《掌机迷》的同时还能得到更多实惠，拿到自己理想中的主机，在游戏的世界中畅游。

1 PSP掌机 2名



SONY最新推出的掌上游戏机，引发了全球抢购，市场叫价已经高过4500元人民币，即便日本也是一机难求。《掌机迷》第一时间送出，本期两台在手，千万不要错过啦！

2 NDS掌机 3名



任天堂推出的全新"异质"掌机，拥有双屏幕并且提供触摸屏功能，让你体验到完全不同的游戏方式与乐趣。本期将有三名幸运读者得到这款设计新颖别致的娱乐设备。

3 小神游SP 8名



神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机，是目前全球主流机型，游戏数量众多类型丰富，得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式，本期抽出八台，机会多多。

4 FF钥匙链 24名



全新游戏理念的FFX-2系列钥匙扣，制作精美，简单实用。将尤娜、帕因等你钟爱的角色随身携带。

5 猎人挂饰 18名



从酷酷的奇伢、酷拉皮卡到人气超盛的团长，所有人物的造型都相当生动，绝对扮绚必须！

6 海棠头巾 28名



网球王子中的海棠薰所带的头巾。不仅是COSPLAY的佳品，戴起来更是时尚前卫！

参加办法： 1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:1月(上)的抽奖活动截止时间为1月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

十二月（下）中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

大奖狂放

十二月（上）大奖中奖名单

PSP中奖者（共2名）

地区	姓名	地区	姓名
浙江杭州	肖仲光	广东广州	区伟骏

NDS中奖者（共3名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
上海武宁	高 超	广西南宁	李 康	辽宁大连	李晨亮

小神游SP中奖者（共8名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
黑龙江	周于晔	上海杨浦	高 昱	浙江嘉善	胡旭佳
江苏南京	成晋锡	陕西西安	蔡瑞青	北京东城	隋天行
陕西西安	胡 鹏	海南海口	钟原浩		

掌机扩音器中奖者（共20名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
上海虹口	张业韡	辽宁大连	赵长宁	云南大理	张 雷	贵州贵阳	高碧文
云南丽江	杨万全	上海浦东	赵彦如	海南保亭	佐志茂	浙江嘉兴	沈宇威
山西太原	高浩冉	广西南宁	赵 鹏	山东招远	杨晓泷	山西古交	耿 彬
内蒙古	韩 磊	江苏苏州	丁晨航	辽宁沈阳	董剑鹏	北京石景山	李 锐
浙江温岭	梁林建	云南玉溪	陈少立	吉林长春	潘 旭	浙江杭州	韩 翔

SP组合中奖者（共20名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
重庆北碚	易承楠	浙江温岭	赵榆野	天津河东	崔 磊	浙江杭州	邬海波
福建厦门	周毅斌	江苏镇江	周 青	广西贵港	梁大哲	江苏南京	钱江澌
河南洛阳	孟 辉	浙江杭州	沈 涵	吉林长春	施荣鸿	广西南宁	陈 剑
江苏南京	万 磊	山东东营	崔 萌	山东青岛	张 瑞	江苏张家港	顾 伟
北京大兴	张 玺	乌鲁木齐	李 智	辽宁盘锦	冯天志	上海军大	吴彦辰

GAMEBOY收藏挂饰中奖者（共20名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
广西南宁	林君德	江苏苏州	徐敏慎	福建南安	郑鸿南	北京西城	孟方旭
江苏泰州	时 煜	安徽合肥	程蔚巍	安徽合肥	聂 霏	河北秦皇岛	谭 龙
甘肃兰州	牟小磊	湖北黄陂	李 峥	天津河西	周 昊	江苏南京	黄子兰
广东肇庆	李展兴	河南郑州	杨一旻	山西榆次	赖 鑫	山东潍坊	徐 隽
内蒙古包头	宋力驰	山西太原	石 磊	上海徐汇	季俊晶	湖北武汉	宋 伟

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！



编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

~今期的大热语。~

•●● Vol.25 ●•

两大新掌机轰炸编辑部,《掌机迷》编辑全体出动,猎袭最新情报,独断报道今期起彻底大放。

新掌机全线上市。便携势力大幅扩张，编者感言「掌机盛况空前」贰零零伍是PG年确信。

春天过去是夏天，夏天过去变秋天,秋天过去换冬天，冬天过完，又老了一岁。人就是这样:日复一日,年复一年。但是我们的杂志可不能这样：新的一年，新的一天，将是新的开始——全新改版后的《掌机迷》将以崭新的面貌迎接各位读者大人的检阅。

首先感谢各位读者对《掌机迷》长久以来的支持，希望大家在新的一年里继续关注本刊。

相信细心的读者已经发现我们的变化:从这期开始,《掌机迷》的很多栏目都会有所调整，除了个别的如特别企划、极上攻略等栏目得以保留外，我们又新增了很多新的栏目——详细的我就不多说了，一切留给大家细细体味了。

什么？说了这么多，你还不知道我是谁？看来不华丽的登场一下是不行了：偶乃小侃，混吃等死于上海，不求闻达于杂志。风林不以偶卑鄙，猥自枉屈，三聊偶于QQ之中，谘偶以当世之事，由是感激，遂许雪人以驱驰，尔来六十有九日矣。今稿件已定，校对已完，放我大假，不胜受恩感激，临稿涕泣，不知所云……

相信经过我的一番介绍，读者对我的印象是越发——模糊了……哈，不过来日方长，相信经过更进一步的接触，大家一定会对我有所了解。

◆一般到了外地，当地人总会问：对于自己所处的城市印象如何啊？那我认为北京真是国富民强、人民生活水平高，称得上国泰民安，不愧是国际第一流的大都会。什么？你说我显然是受骗了？难道污浊的空气、丑陋的房子、乱七八糟的交通才是那真实的写照？不过联想到前段时间数级大风配合着工地瓦砾所扬起的迎面尘土，以及暗凌妹妹公车丢包事件还真是……出门在外，平安才是最重要的。只能在此为暗凌妹妹的钱包默哀三秒钟了。

◆来编辑部不是很久，就发现“结伙抢劫”的重要性了。各位不要误会，有大义凛然的雪人大哥在，杀人、放火、抢劫这等事哪一次能办得成功啊，我说的是结伙抢“节”。要知道，每到月底各个人都手头拮据，所以上馆子吃饭一定要团结众人的力量，学会结伙抢“节”——真是应了那句老话“出门靠朋友啊”。

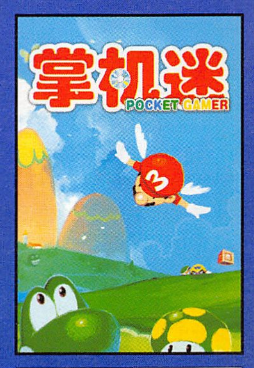
◆在此向大家推荐下KERORO军曹这部恶搞动画，我平时休息时就以此为消遣哦，猜猜以下2人结合后会是……



答案请见24期第60页。



目录 POCKET GAMER VOL.25



封面绘图 朱卫强



光盘图案 洛克人EXE

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作
■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：（010）64472177
■ 编辑部电话：（010）64472729
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

彼者的主义



对《掌机迷》劲作社区的意见

●专题加码吧，或者做个《洛克人》的专题，这比《逆转裁判》可有人气多了……用心思考才能做好！专题再多，都是水分亦是枉然。(三栖人论坛)

●仅仅是介绍些皮毛的话，开个专栏意义何在？既然叫专栏，就应该有深度。要善于挖掘题材。(三栖人论坛)

●个人认为专区开的太多了，版面有限这个说两句那个说两句结果大家都不满意。我有个建议，几个专区隔期轮换，每个月两期杂志的分在上下半月各是哪几个区，就可以把各区的内容搞得丰富一些了。（三栖人论坛)

●为什么口袋的栏目有六页，恶魔城的刚有三页？强烈不满啊！（三栖人论坛)

对PSP日本首发情况的看法

●价格似乎有些偏高，真受不了国内奸商的炒作功力，本来打算第一时间买的梦也破灭了。（26岁 上班族)

●这样的排队热潮实在是太惊人了，SONY产品的吸引力果然不是盖的！（18岁 高中生)

●出货量似乎太少了，很多人根本买不到啊，这是不是SONY故意造成缺货感的手段？（22岁 大学生)

选择购买NDS的理由

●比PSP便宜很多……（17岁 玩家)

●正好打算买GBASP的时候NDS推出了，用NDS来玩“口袋妖怪绿宝石”的感觉不错啊！（14岁 初中生)

●想试试用笔的感觉吧，另外在NDS上可以玩很多的GBA游戏，感觉比较值。游戏画面也让我很知足，以前没玩过“超级马里奥64”，这次可以过足瘾了。（22岁 玩家)

●这不是GBA的新一代机种吗？我还以为是……所以就买了。（20岁 学生)

购买NDS或PSP后打算多长时间购入一款新软件

●正版游戏的价格实在是太贵了，让我实在承受不了，现在看来的话，未来三个月内大概是不会再购买新软件了？（19岁 学生)

●如果自己喜欢的游戏出了的话就会考虑购买吧,不过国内是不是能按时到货也很关键。（24岁 上班族)

●大概会两个月买一个新游戏吧，感觉PSP的游戏比较经玩，大概能玩得更久一点。（24岁 玩家)

●现在也不知道什么时候才能买下个游戏了，看过年能得到多少压岁钱了。家里也不支持购买新游戏，价格实在是太高了，以前玩GBA的时候家里随便都能给买个新的游戏，现在NDS游戏就不可能了。(15岁 学生)

希望行货今后能够推出什么样的游戏？

●希望能够尽早玩到正式汉化版的“口袋妖怪绿宝石”，现在玩日文的实在是太痛苦了，对于我这样不懂日文的学生来说，真正是“苦中作乐”。(18岁 学生)

●当然是把所有GBA上的大作都出一遍啦，还是看中文过瘾啊，最好把我最爱的机战先汉化了。（20岁 学生)

●还是比较期待“黄金太阳”吧？虽然市面上已经有卡带版卖了，但是里面问题好多啊，神游快出正式版啊！（17岁 学生)

●行货的游戏推出的速度有点慢啊，为什么这么久都没有推出新的中文游戏呢？希望下次出的时候能够是重量级游戏，比如“黄金太阳”。（18岁 高中生)

●如果还是出冷饭的话就没什么意思了，什么时候能够跟日本同步推出啊。或者推出“旋转瓦里奥”也成，在市面上买不到的游戏才有吸引力。（21岁 学生)

●你们是不是能跟神游说说不要再推出我们已经玩过的游戏了啊！（24岁 玩家)

●就是因为没有新游戏出才没有买行货机器的，希望要出的话一来能快点，二来游戏希望尽量新，这样《掌机迷》上的攻略也能用得上。(22岁 玩家)

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真情实感、盘惑想法尽可在此发表。本期命题征集：

1、你对NDS外形的看法。
2、你对PSP游戏时间的看法。
3、你对《掌机迷》新一年里进行调整的看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-mail给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱 《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

本刊声明



 掌机迷光盘导读

——新作火映——

◆ PSP小编试玩
山脊赛车
大众高尔夫

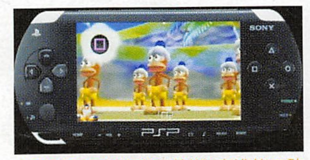
◆ NDS新作
触摸瓦里奥制造
银河战士试玩版

◆ GBA新作
阴阳大战记 零式
库洛洛军曹
忘却的旋律

——高手竞技台——

◆ Mario A2 最速通关

——钢炼MV——



↑面对PSP新作发售热潮,有谁能不动心?本期众小编跟你一起分享游戏乐趣。



←GBA游戏再出新作,编辑带你一起尝鲜。



←动画大作热潮未退,优美旋律另人难忘。

游戏索引

PSP强力出击



众小编热辣尝鲜

编排/雪人

暗凌点评

自从公布之日起就受到热切关注的PSP，在紧跟NDS发售的10天后就如期而至。拿到PSP的时候，它的外形让人觉得眼睛一亮，虽然之前看过很多关于PSP的图片，但是都没能表现出PSP正面的质感，按键和屏幕看上去很透亮，手感很光滑，在光线充足时PSP的屏幕可以像镜子一样清晰映出物体。由于使用了16比9的宽屏幕，机身相当宽，但是厚度比较小，和GBASP差不多，重量方面比NDS略重一点，如果像宣传广告那样挂在脖子上的话会有坠压感。整个机身采用了黑色和银色的经典搭配，可惜机身侧面右下方的电源接口的黄色部分有点破坏整体谐调，背面的PSP大LOGO周围的银色圆环很醒目，让人立即联想起UMD盘，跟NGC上表面的黑色圆形部分在设计上有异曲同工之妙。

PSP正面的按键很多，屏幕左边是方向键，方向键下方是类比摇杆，，屏幕右边是△□○×四个按键，屏幕下方从左到右分别是HOME键、两个音量调节键、屏幕亮度调节键、音乐模式调节按键、SELECT和START，比这排按键位置略高的两个凹孔是内置扬声器。侧面上方正中是USB接口，偏右一点是UMD仓盖开关，LR两侧分布，左侧是无线通信调节键和耳机接口，右侧是电源接口和POWER/HOLD键。背面左右分别是电池仓盖开关和记忆棒仓盖开关，如此多的功能键和分布让人自然联想起数码相机等精密电子产品。

PSP的系统相对NDS还是比较繁琐的，设定、照片/音乐/电影管理、游戏五个选项里第一项尤为繁琐，不过这也贴合了不同玩家的需求，可以看到在设定下的第一项是network update，大概以后可以利用网络来升级系统吧。电池电量详细情况可以在"本体设定"中查看，设置省电模式的话能获得更长的使用时间，毕竟索尼公布的游戏时间4-6小时、播放影像时间4-5小时还是不够长的。系统操作界面据称是会随月份改变颜色的，12月的主题是红色。

至于游戏运行方面，PSP的游戏画面和声音表现都是非常棒的，看惯了4比3的屏幕以后，看宽屏觉得有点怪怪的，但是看起来很舒服这一点是毋庸置疑的。美中不足的是读盘时间和读盘噪音，选择进入游戏以后，要等待一会儿才能开始游戏画面，在游戏中选择了某些操作后也是要等待的，而读盘时的噪音在音量比较小的时候非常明显。

雪人试玩记

PSP——这台力图在掌机历史上书写辉煌一页的掌机新贵终于如期发售，虽然因为口袋不够鼓而暂时无法入手，但是好在编辑部还是于第一时间购入。全力以赴搞定手头的工作后，凭借一双"如来神掌"抢得套装机，开始体验这有可能成为神话的新机体。

PSP的机体比较长，拿在手里感觉沉甸甸的，挺有手感的。不愧是SONY出品，其整机的造型给人的感觉的确是比较时尚，配上黑色的机套，拿在手里让人感觉挺舒服的。主机的液晶屏幕是在机身之中的，外面有一层比较坚硬的外壳保护，

黄伟	听着雪人，你已经被包围了，赶快交出PSP，把手放在脑后，靠墙站好……
读者资料	18岁、男、325000、浙江温州瓯海区瓯海中学高三12班、兴趣：GB、GBA天天玩、TV、《掌机迷》天天看

这样一来，大家就不用担心液晶屏幕被弄脏。而即使不慎将屏幕与其他物体碰撞，屏幕也会得到很好的保护，将玩家的损失降到最低。这样一个看似细小的环节，却是反映出SONY产品在设计上的体贴和周到。不过，位于机体左下方的那个"摇杆"却是让人觉得有些别扭，用来操作某些动作游戏时总是担心一不小心会把机器摔到地上。另外，PSP的光盘仓是没有开关保险的，这一点大家还是要注意，主机读盘时可不要误碰光盘仓的开关哦！

PSP的游戏制作得不错，如果单从画面上来看可以说是掌机上具有革命性的游戏。虽说这些精美的片头画面在家用机上已经算不得新鲜了，但是出现在掌机上就不得不让人惊叹了。不过，截至目前来看，PSP游戏在玩法上与传统的游戏方式相比并没有什么太大的变化，这就使得其游戏在新奇度上明显处于下风。



↑即将偷到PSP却被飞月一拳扁倒的雪人。

综合来说，PSP的软硬件两方面都有自己的独到之处，但是也还存在着种种不足。相信在未来的日子里，SONY应该会为我们带来更加完备的掌上游戏平台，作为一个游戏玩家，也希望看到掌机为我们的生活带来更多乐趣和惊喜！

娜卡出击

"假如NDS和PSP发售日颠倒的话，NDS还有几个人会买呢……"这是玩过PSP之后我的第一想法。与PSP实打实的机能相比，NDS只能算是一款噱头多过性能的主机。论图形，PSP的无论是清晰度还是多边形都远高于NDS；论存储，UMD和卡带高下立判；论扩展性，卡带插槽完全不能和USB的多样性相比，何况PSP还可以直接接驳PC；更不用说宽广清晰的宽屏幕和美丽到让人不忍触摸的黑色抛光外壳——无论是外在还是内在，PSP都可以称为掌机的王道，机能美的化身。在这个超越了掌机常识的、空前强大的对手面前，NDS也只能长叹一声"既生瑜，何生亮"吧。

不过，PSP这么优秀的掌机也并非完美。首先是遂动时间略短，在玩《山脊赛车》这种大运算量/读盘量的游戏时只能持续4个小时左右，令人觉得有些无法尽兴；其次是记忆棒插槽的设计，没有明确表示出记忆棒插入方向容易给玩家造成困扰，而且记忆棒弹出机构的设计也不能令人满意。但总的来说，PSP无愧于当今最强掌机的称号。在这场新掌机战争中，我看好PSP。

小侃真侃



在经过雪人、暗凌、娜卡分别试玩后，我最后才接触到了那传说中的掌机——PSP！在经过几人的传递后，原本就光滑透亮的镜面再加上几人的手汗以及冬天被冷凝的空气中的水气，变得更加滑溜了。幸好我当时留神，不然从黑色的机套中取出主机时很可能……如果真这样，估计我下几个月只能去喝西北风过活才能赔偿公物了——所以在此提醒一下PSP的机主千万记得安一个挂机绳，防止你的爱机从手中滑落。

然后待我细看主机，怪怪——玩惯GB系主机的玩家可不要被吓到，PSP居然有20个键之多（还没包括主机背后开光驱、放电池与记忆卡等处的按键）。想当初WSC也才15个按键……不过这次PSP还具有多媒体播放功能，所以多了很多和游戏控制无关的按键也就不足为奇了！这次不得不说下PSP的屏幕，为了配合精致的游戏画面而采用了16：9的宽屏幕，而且把屏幕设计在机身里，使得我们脆弱的屏幕能置身于主机外壳的保护下。虽然有些地方PSP设计的很好，但是缺点也不是没有：主机居然在最关键的光驱部分没有加保险装置，搞不好你正玩着心爱的游戏，"嗖"的一声因为误触"OPEN"按键而导致正在高速运行的UMD盘飞到不知何处。

基本上主机该注意的就这些了，软件方面暂时我不愿意多谈，因为2家公司都没拿出真正意义上的强有力大作来进行火拼，所以今后的次世代掌机大战究竟谁胜谁负还很难说，让我们拭目以待吧！

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界

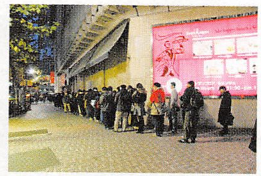
特报 SCOOP PSP火爆发售，东京出现千人长队

12月12日，万众期待的SONY掌机PSP在日本发售。



从11日晚7时，便有玩家在涉谷、新宿、秋叶原等地排队等待，其中不少人甚至是驱车从外地前来采购的。由于天气寒冷，玩家们御寒的怪招也是层出不穷。到12日凌晨6时，一些零售店门前已经出现了超过千人的长队。

SCEJ的社长久多良木健出席了新宿GameHobby馆的PSP首发仪式，并穿着该店的店员制服为玩家服务。之后，他又参加了涉谷Tsutaya店的倒计时首卖活动，亲手向第一位顾客递上了PSP。



池袋的BicCamera总店门前排起了600多人的队伍，并在开始发售后以约每分钟十余人的速度递增，最高峰时达到1200人。由于不断有新人加入队伍，发售开始后40分钟队伍只前进了5米。由于预期到会供不应求，许多零售店都作出每位玩家只能购买一台PSP的限制。

事件 EVENT PSP全面缺货，SONY股价飙升

根据日本市场调查机构Media Create的数据显示，PSP首发当天的实际销量为171963万部，目前在日本各地已经全部缺货。PSP首卖当日SONY的股价大幅上扬了2.1%，以3870日元每股收盘。





虽然SCE正在讨论增产的问题，但由于当初预定的年内50万台出货量已经是生产量的极限，因此有可能进一步商议是否将今年预定投放欧美市场的部分产品转到日本国内应急。市场分析家预计，PSP在本财年内的销量将主要取决于索尼的产量，预计可能会有350万部。



事件 EVENT NDS与PSP销售量统计，NDS获得广泛层次的支持。

BCN量贩店对14140名持卡会员的NDS与PSP购入资料进行了统计，DS与PSP在20-40岁间的顾客比例均为69.6%。PSP受到20岁以下玩家的青睐，而NDS则赢得了更多40岁以上年龄层的份额。同时，也对顾客性别进行了统计，其中NDS在发卖时有7.7%的女性顾客，但这个比例到12日已经上升至25.1%，而PSP首发女性顾客则只占10.6%。因此可以看出，NDS获得了中年顾客及女性等广泛层次的支持。

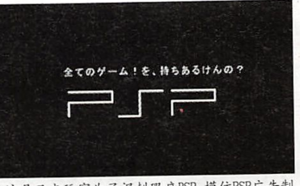
NDS与PSP首日发卖顾客年龄层统计：

年龄层	NDS	PSP
10-20	6.0%	10.0%
20-30	27.9%	32.5%
30-40	41.7%	37.1%
40-50	20.5%	15.8%
50-60	3.7%	4.5%
60-70	0.2%	——

许多	一日，偶朋友看完前几期的边角栏后对偶说："谁说女性玩家最高，我就是班里最矮的！"我晕……
读者资料	14岁，女，100072，北京市丰台区长辛店光明里10-3-301；兴趣：跆拳道、玩SP、看PG

PSP问题成堆，SONY尚未表态

虽然PSP在日本市场上取得了不俗的成绩，但其背后也存在严重的问题：目前日本各地都传出了对PSP质量问题的投诉。其中最多的问题是关于坏点，据统计，PSP首批出货的坏点率达到了三分之一。此外，不少PSP屏幕内存在气泡或灰尘；一些机器的摇杆无法使用或是会脱落等；还有些PSP光驱无法运作或正常关闭，特别是运行游戏时UMD还可能会突然弹出。对于这些质量问题，SONY目前还没有表态。

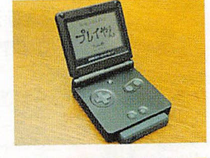


↑这是日本玩家为了讽刺瑕疵PSP，模仿PSP广告制作的FLASH。广告上原本的“把所有的游戏带回家！”被改成了“还能把所有的游戏带回家吗？”



任天堂公布GBA SP/NDS用多媒体外设

任天堂近日公布了以SD卡为媒体的GBA/NDS用的MPEG-4/MP3播放装置“Playan”，预计明年2月发售。





本产品可支持ASF格式的MPEG-4文件，最大分辨率352*288，最大流量1.5Mbps，并支持松下的SD-Video格式影片。音频方面则支持32～320kbps的CBR/VBR的MP3文件，并支持日文与汉字的ID3标签显示。在电池充满的情况下可连续播放视频4小时或播放音频8小时，关闭液晶屏幕的话还可以令音频播放时间提高近一倍。

Playan支持GBA SP和NDS，但不支持旧式的GBA。在NDS上使用时会采用GBA兼容模式，因此只有一个屏幕可用且无法全屏显示。本产品将不采取店面零售，只在任天堂官网上接受订购。预定2005年1月起接受预约，2月中旬正式发售，售价约5000日元。

台湾版PSP将于明春推出

由于PSP发售后供不应求，少数流出海外的水货PSP在台湾、香港等地价格被哄抬，甚至有以近乎日币兑换台币 1:1 的天价于市场上销售的案例。针对此情况，台湾地区PS2总代理讯源国际日前以电子邮件通知下游厂商，表示将针对预定明年春季上市的台湾专用机型PSP印制促销海报，募集愿意于海报上署名支持合法代理进口公司或店家，并要求加入署名的店家不得贩卖水货，否则往后将不提供PSP的货源。

讯源国际表示：“面对目前PSP水货价格居高不下的现象，为避免玩家们在部分不肖店家的刻意哄抬价格下白花大钱，又买到日后可能部分无法对应台湾规格的产品，造成自身权益受损，而且也没办法享受完整的售后维修服务。在此建议玩家在选购时，请务必认明PlayStation2加盟连锁体系，包括巴哈商城共20余家的加盟商，同时最好选购有售后服务的PlayStation2正规商品。”

台版PSP的具体发售日期尚未公布，目前只能确定是在明年春季发售，正式的宣传造势活动也将于近期内展开。



KIDS FACTORY推出两款NDS用充电器

KIDS FACTORY近日推出了两款NDS专用的充电器，分别是干电池式充电器“CHARGE BOY DS”和专用充电台“CHARGE RACK DS”。两款充电器将分别于2005年2月上旬和中旬发售，售价均为2580日元。

“CHARGE BOY DS”使用三节5号电池为NDS专用电池充电，充电100分钟可以保证4小时的游戏时间。此外也可以把充电器直接连接在NDS上当作外接电池包使用。对于充电不方便的环境，这种充电器无疑是一件重宝。



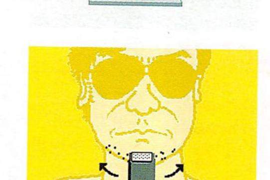


洪宽玲	我说，这《掌机迷》还真会帮邮局赚钱。每半个月就得买一张8毛钱的邮票，真够阴险的。
读者资料	15岁，女，361003，福建省厦门市石泉路18号201室；兴趣：买PG、玩掌机



第八届媒体艺术祭开幕，任天堂再次技压群雄

为了奖励日本的娱乐产业，日本文化厅自1997年起，每年都会举办“日本文化厅媒体艺术祭”的优秀作品评选。今年共有202个游戏参选，最优秀大奖则落到了GBA的《玩转瓦里奥制造》头上，这已经是任天堂第三次获得此奖项。



2004年《日本文化厅媒体艺术祭》获奖名单：

最优秀大赏：GBA《玩转瓦里奥制造》（任天堂）

优秀赏：NDS聊天软件《Pilot Chat》（任天堂）

优秀赏：PS2《鬼武者3》（CAPCOM）

评审委员推荐：XBOX《御伽～百鬼讨伐绘卷》（From Software）

XBOX《忍者外传》（TECMO）

PS2《涂鸦王国2》（TAITO）

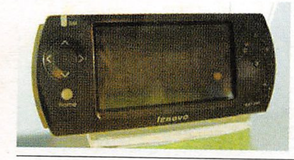
ARC《甲虫王者》（SEGA）



伪PSP惊现市场，售价89元还送游戏！？

SONY的PSP主机发售不到一周，国内市场上已经出现了仿冒其外形的掌机，售价仅89元人民币，还会送三款游戏。从照片上来看，这款伪PSP外形有80％与正品一样，但只有A、B两个指令键，其内核很可能是GB。虽然无法得知确切的生产厂商，不过基本可以肯定是国内的地下电子产品生产商所为。当然，结合过去国内出现的“伪GBA”、“伪PS”、“伪X-BOX”来看，这种事也已经见怪不怪了。





看到这段消息，不禁让我们想到2个月前联想公布的“PSP手机”。该手机具有一般PDA的机能，而且还装有摄像头，具备DV等功能。最令人吃惊的是，连PS系列独一无二的按键也出现在该手机上。

看来，无论是非法小厂还是知名大厂，大家都盯上了PSP的外形。



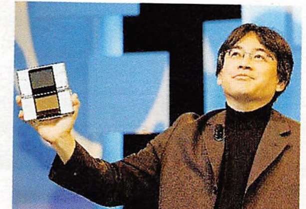
任天堂社长讲话，提供惊奇是市场关键

任天堂社长岩田聪在PSP发售日前夕，针对NDS与PSP的“新掌机战争”表态。

岩田表示，NDS之所以在发售一周内分别在北美、日本都创下销售近50万台的成绩，这是拜NDS简单有趣的游戏设计，以及触摸屏/麦克风给予万家耳目一新的游戏感动所赐。不光是小孩，无论上班族、女性顾客还是老人，都能体验NDS的乐趣并引起共鸣，这就是NDS的魅力所在。而SCEI对PSP的定位还停留在标榜流行和声光效果的地位而忽视了游戏自身的重要性，这将导致PSP无法触及真正掌机玩家的诉求。

他认为比起出货量，用户性质的扩大更重要。现有主机规格很难给人带来惊奇，因此今后不能依靠机能大战，而要靠包括用户面的综合创意决胜。掌机市场的关键在于能否给用户提供不断的惊奇。

“NDS最适合创造新游戏。而PSP是靠一目了然的视觉美带来惊奇。”对于两款新掌机，岩田社长如此评价道。



严蕙君	自从开始玩掌机，周末回家都不碰PC游戏，父母都好开心啊。P.S：冬天坐在被窝中打游戏真是大享受啊！
读者资料	20岁，女，210046，江苏省南京财经大学仙林校区西苑1号宿管站2栋101；兴趣：游戏、动漫、散文

事件 EVENT 可以与手机联动，BANDAI推出新版电子宠物

最近，BANDAI发售了电子宠物系列的最新产品“电子宠物PLUS”。本作追加的最大要素是“互动”，两部电子宠物PLUS可以用红外线或手机联线，令电子宠物之间进行互动。还可以结婚产卵，养育下一代，甚至产生庞大的电子宠物家族。





除此以外，玩家还可以用手机下载特别的终端软件“电子宠物之星”，电子宠物可以在其中游玩、购物，还可以参见身躯庞大的“电子宠物王”！死去的电子宠物们也都会回归“电子宠物之星”，因此玩家的宠物甚至可以在这里见到他们的父母和祖先！

软件 SOFTWARE 《触摸瓦里奥制造》出现瑕疵品，任天堂承诺交换



近日，任天堂公司公布了一部分《触摸瓦里奥制造》含有BUG，会造成游戏无法进行的消息。BUG的出现原因目前没有公开，任天堂官方网站只公布了“部分游戏会与部分NDS主机产生冲突”以及“部分硬件组合中出现的特殊冲突，发售前没有确认”等消息。并且表示目前没有出现BUG的游戏，今后也不会出现类似BUG。任天堂公司表示，将从12月24日起为持有瑕疵《瓦里奥》的玩家提供交换，但国内的玩家就无福享受此项服务了。

注意：对以下消息的可靠性，本刊不作任何保证



八卦 RUMOR 在掌机上玩网游《魔兽世界》登陆PSP！？

《魔兽世界》是BLIZZARD公司开发的网络RPG，也是近期PC游戏界的一大话题。



但本刊近日收到一张照片，上面赫然有PSP运行《魔兽世界》的画面！难道连《魔兽世界》这样的网游都要移植PSP了么?这也未免太夸张了……其实，这应该只是在用PSP播放《魔兽世界》的图片而已。虽然PSP预定以后会追加连入INTERNET的机能，但想运行《魔兽世界》这样的游戏似乎还有些困难。

可信度 10%

八卦 RUMOR CAPCOM再炒冷饭PSP独占版《生化危机》!?



日本的《今日经济》公开了CAPCOM方面的证实，除再次把《生化危机》系列的2、3、CV一共3部生化作品全部移植PSP之外，另2部PSP版独占的生化作品正在研制。其中一款游戏主要是与目前PS2主机联动的游戏，有点像当年的PDA类游戏，另一款《生化危机·罪》（暂定）正在制作中，目前的完成度是14%。如果SONY方面能更快速的提供更多更详细的函数库信息，估计明年底可以与玩家见面。这条消息看来很逼真，爆炒冷饭也的确是CAPCOM的一贯作风。唯一的问题在于，据笔者所知日本应该是没有《今日经济》这么一份报纸或杂志的，而且这么大的消息只在无名小报上刊登也很不自然。

可信度 20%

陈曦	我看着《掌机迷》诞生，看着它长大，希望它能茁壮成长，成为国内最好的掌机杂志。
读者资料	20岁，女，300222，天津科技大学324信箱；兴趣：游戏、唱歌、购物

特报 SCOOP

清华涉足游戏制作教育

清华大学继续教育学院于近日发布了一条新闻：继续教育学院与SQUARE ENIX公司签订合作培训协议。日前，我校继续教育学院与世界第二大游戏和数字娱乐公司SQUARE · ENIX就在数字艺术、游戏设计、人才培训方面的合作签订协议。在签字仪式上，校务委员会副主任胡东成介绍，12月6日，国家广播电视总局在北京为首批国家动画教学研究基地和首批国家动画产业基地授牌，继续教育学院愿为在这一领域培训大批急需人才、形成适合中国国情的数字艺术和数字教育游戏产业做出自己的贡献。SQUARE · ENIX公司董事长和田洋一介绍说，SQUARE ENIX公司在国际数字娱乐领域是一家不断制作出富有创造性、革新性优秀数字产品的领先公司，希望能够通过此次与继续教育学院合作，培养数码制作领域专业人才，为中国的社会文化发展做出贡献。

在各大网络游戏场上扎堆大学校园招人才的今天，原本孤芳自赏的国内高校因为各自的就业率等问题也纷纷开始关注游戏产业这个新秀。

清华和SQUARE ENIX合作之低调可以让人充分的理解，有如此多可以让人预料到的原因使得清华在和游戏厂商合作办班的时候巧妙的犹抱琵琶了一把，除了游戏制作，这则声明中还增加了另外一块得到相关政府部门认可和支持的“动画产业”。不过目前看来，国内的动画教育还是电影学院和中国传媒大学（就是广播学院啦，不明白为什么不恶俗的他们为什么搞了个如此恶俗的名字）具有优势。不知道是不是在和SQUARE · ENIX合作之后，可以迅速培养起清华的相关师资，充分利用清华的相关资源，使得这次合作可以真正的为国内游戏产业以及动画产业做一些事情。

软件 SOFTWARE

逆转裁判3完整汉化测试版发布

CGP汉化组于圣诞前夜发布了逆转裁判3完整汉化版，组员近藤勇说：今天是圣诞前夜，同时也是我的生日。在这里，我代表参加逆转3汉化的所有CGP成员祝大家圣诞快乐。

从10月中旬起，到12月24日完整汉化版发布，其间，所有参加汉化逆转3的CGP成员克服了内部的困难和外部的干扰，终于完成了这个逆转裁判系列最精彩，也是GBA上的最棒的一款文字AVG游戏。同时，大家终于可以完整地玩完这个系列，感受大声叫道“等一下”和“我反对”的快感了。

最后想提一下的是，第5章中，戈德精彩的告别语让我深深感动，舞子那句“不离不弃，至死方休”让我再次想起了我去世的母亲。至于究竟如何，请大家自己用心去体会吧！

汉化STAFF：
破解：SODY
翻译：近藤勇、小胖、归见月
美工：SODY、小马飞燕
测试：HASLZ、真忘私绵
特别感谢：吉武爱吹牛、灰手、spgirl、holeon







东京魔人学院－符咒封录汉化开始！

一部很有特色的卡片游戏，无奈游戏中日文过多导致此作品乏人问津，于是TGB汉化组决定汉化这部游戏。破解工作基本完成，就缺少翻译了！而且似乎还有些技术问题

刘云龙	NDS在手，走遍天下无敌手；《PG》在手，玩遍天下不迷路。
读者资料	16岁、男、830022、新疆乌市友谊路一号键工师中学高一（2）班、兴趣：看《PG》，玩GBASP，QQ：407126486

有待解决。以下为汉化者原话：

火舞烈：

TGB汉化组新作品。

破解：90%（还差做“漂亮”的字模）

翻译：30%（翻译完游戏开头和规则）

因为不知道怎么做补丁文件，所以暂时还没有试玩版……





龙珠大冒险ADV汉化开始！

同样是来自TGB汉化组的作品，作品的破解工作很快，但还是缺少人做翻译和美工。看来要玩到此游戏的话还得耐心等待。以下为汉化者原话：

火舞烈：

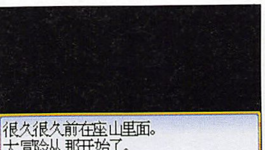
破解：90%（还差“漂亮”的字模）

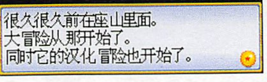
翻译：10%（开头而已……）

美工：00%

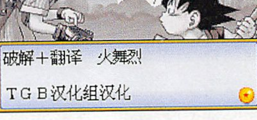
汉化工程已经开始了，要完成需要点时间，耐心等等好了。

（寒假有得“晕”了……）











钢之炼金术士－回忆之奏鸣曲 汉化开始

【紫蓝星】：

"第三世纪汉化小组"正式开始汉化1587 － 钢之炼金术士 － 回忆之奏鸣曲。破解工作已经结束，现在正在制作字库！然后就差翻译了！

当然，因为本小组成员都还属于初学者，技术不够之处还请见量！



↑这里是原图片。



↑字模制作正在学习中！



GBA约束之地－汉化最新进度

WSC上移植到GBA的神作，没想到这么快就有人愿意汉化了，但文本量十分大，不知道这个工程何时能做完……

约束之地的汉化小组发表了汉化进度，引用原话：

破解方面：

修改了9*9字符的大小为11*11

修改了片头字符间距

修改了对白字符间距

增加了2BPP字库转换程序,使游戏支持2BPP字库

修改原字库程序，使游戏11*11字库使用2BPP字库

原先字库扩容方式取消（字库从原4BPP改为2BPP可以节省容量，不需要扩容）

字库导入程序完成

文本导入程序完成

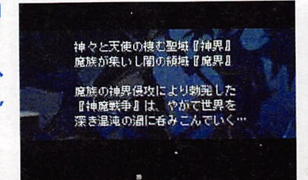
翻译：进度未明（翻译声称他也很忙）

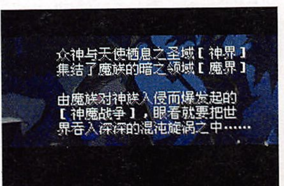
下一步计划：修改MOVING MODE的画面布局

若有必要则修改游戏脚本处理程序，让游戏能对应更多中文字符

（PS：期末考试也近了，要是放假前搞不定的话汉化者也不知道要拖到几时。）

可见这个项目还刚刚启动，毕竟游戏才发售不久，这个游戏的FANS就耐心等待进一步的消息吧！





魏迎庆	让飞月和暗凌的声音出现在光盘中。
小侃	似乎你的愿望已经实现了……本期就有某人的……啊～

仙人指路

本栏目经过调整后，原有的4页《仙人指路》被调整为1页。今后本栏目将更着重于实际，为大家带来第一手的市场行情以及不法商家的种种伎俩。 文/严俊 编/小侃

时逢年关了，游戏市场的大行情直线看涨。不过今年的掌机市场却并没有受到大趋势的影响，价格走势一直都相对比较平稳，在其中起到决定性作用的行货自然是功不可没。现在的小神游可以说已经达到了一统天下的地步，一般来说顾客来买机器必定是点名道姓要小神游SP，不过同一家铺子的小神游GBA就不那么幸运了，几乎可以说是被打入了冷宫吧。不过自从行货普及到全国各地的小卖店里之后，价格一直都比较混乱，虽然神游公司一度试图改变这种情况，但几乎没有效果可言，而且最近还有愈演愈烈的倾向，各种报价满天飞，600元甚至是580元都有，不太懂行的玩家在市场上多问几家自己都一头雾水了。你说商家少赚一点求个人气那是可以理解的，但如果是不赚甚至是倒亏的话，打死我也不信。您说这低价之中的猫腻咱们还见的少了么，还是那句话，小便宜您莫贪，若真应了愿者上钩这句话谁也别怨。阿俊在此再次提醒广大玩家，邮购的话请认准次时代商城，688元包EMS特快专递，如果是在当地店头购买千万不要相信离谱的报价，务必在注重信誉的卖店购买。现在做全新水货的商家已经绝无仅有了，况且现在价格又涨了一大截，但不排除极个别玩家只认准NINTENDO的铭牌，不过购买的时候必须留神，如果价钱太低翻新无疑，没有绝对的鉴别能力还是买行货吧。反倒是翻新机还是一点点销路的，对于资金并不宽裕的玩家来说，购买翻新机省下百多元钱完全可以再购置一款低端的烧录卡，也算是一种选择吧。



↑PSP特典中收录的功夫宣传片

而翻新机的价格就可以放开手脚和当地的BOSS砍了，价格自然是越低越好啦，只要多试几盘卡并拆机确认一下电池就应该没有什么问题了。接下来说一下次时代掌机的行情。DS方面因为价格已经趋于平稳，在全国各地已经达到了普及之势，很多卖店都有现货供应，玩家的选择面广了，价格方面也可以多作一些比较。但鉴于DS的组装电池已经上市，不排除个别黑心的商家把原装电池调包，以此为手段谋取低价位来恶性竞争，所以大家在选购DS的时候还是不要把价格视为第一参考，关键还是商家的信誉度如何，毕竟一千多元的东西不是说买就买的。坏点现象的确是存在的，所以在购买的时候要仔细检查清楚，以免发生不必要的纠纷。相对DS的热销，PSP显然还没有进入真正的消费期，价格居高不下是阻碍其发展的关键因素，豪华版套机几千元的价格实在是令人望而却步，也就基本上没什么销量可言了，至少是在南昌市场上至今还没见到一台PSP。



↑外号魔布的东东终于上市了

近期掌机市场有一批新周边产品上市，其中以次时代掌机的相关产品最为丰富，DS/PSP的布包、DS组装电池、DS长触控笔、DS直充、防护贴等等一大堆，价格也不是很贵，为自己的爱机购置一套实用的周边产品是有必要哦，不过屏贴这样的关键东东永远推荐原装。另外SP方面前段时间也有新品上市，其中就有以前曾经报道过的魔布，共分不同档次三种材质，值得一提的是包装上用的是PSP主打哦，看来厂家是瞄准PSP的大屏幕了。另外还有一批号称限量版的皮套，采用压花设计，有火影忍者、钢之炼金术士等多种款式，密封形式的包装也比较上档次，而且随机附送登山扣和机绳，算是同类产品中最显档次的了。


←最上档次的SP皮套价格其实不高

参考价			
日版DS	1400元	美版GBA	500元
豪华版PSP	4300元	翻新GBA	400元
中国龙SP	800元	SP限量皮套	20元
小神游SP	650元	魔布	15元
日版SP	700元	DS/PSP布包	25元
翻新SP	550元	DS组装电池	35元
小神游GBA	530元		

刘少远 如果无聊，玩游戏是最好的打发时间方式。
读者资料 20岁、男、412006、湖南株州中南林学院工业学院机械3班、兴趣：看书、电影、GBA



原《行情扫描》栏目本期起改为《市场云云》，并对页数进行了调整。本栏目今后将继续带给各位读者最新的软/硬件消息。

文/窗外不归的云　编/娜卡

PSP引发消费狂潮　天价实乃事出有因

随着上月美版NDS的热销，本月PSP的发售也引起了轰动，各大网站论坛都暂时性的冷落了NDS，到处都充斥着PSP的消息，其间有大网站的评测，也有硬派玩家自己拍的口水图以及豆腐文章无数，各种现象都为PSP无形中造势，导致PSP售价惊人，前20万台被一抢而空，国内普遍呈天价趋势，目前看到最高的价格是豪华套装6000元，北京中关村还有人抢着买，买不到还不乐意……而卖的较多的价格就是3500-4500元这个档次，不过一般这个价格都是所谓的豪华版，话说回来，当初国内的媒体将“VALUE PACK”翻译成豪华版时，云云心里倒是有不少疑惑的，其实单纯加了一个耳机一个线控一个包就叫豪华版的话，那就有些过分了，实际上按照比较合理的译法应该是“超值版”，但是既然大家已经这样叫开了，那还有什么办法呢？这个套装里我觉得唯独一个包比较实用，那线控做工很差，没有实际使用价值，如果想要个线控可以等以后SONY推出专门的线控，应该要比这个好多了，至于耳机，我推荐另行购买，因为原配的耳机是808，属于SONY的低端产品，效果一般，森海塞尔的MX500是不错的选择，如今它已经落个白菜价的下场，不错的效果，100来元的价格，很划算，用它来听MP3看电影绝对会是一种享受哦！



闲扯了一下，言归正题。为什么原本价值2000多元PSP被炒到这么高的价格呢？原来这并非是单纯的商家炒作，这和PSP本身也有关系。众所周知，PSP在E3展出时的样机可视角度较为狭窄，当时就已决定要提升液晶显示的品质，于是SONY便于E3展后立刻将PSP的液晶面板替换为夏普（SHARP）公司所生产的ASV广视角液晶面板，这一消息前段时间我们还在“掌机情报站”里报导过，夏普在业界拥有“液晶之父”之美誉。PSP上面所应用的ASV液晶面板是一种透过改变液晶分子排列方式，来提升液晶萤幕可视角度与对比的技术，可以达成上下左右170度的广视角，以及350:1的高对比，25ms的反应速度，主要用于高画质液晶电视产品上。然而夏普的液晶面板价格制约了PSP的量产，本来PSP就是亏本卖的主机（据称其生产成本是350美元，当然，这是网上传言，未经SONY证实），液晶面板是成本中的大户，如果亏太多，SONY肯定是不肯干的。于是戏剧性的一幕出现了，本月7日三星电子公司的高层管理人发表声明：PSP专用的4.3英寸液晶显示屏，将由三星电子提供！提到这点就可以说明，大众都明白PSP是很超值的产品，而采用夏普ASV广视角液晶面板的第一批货自然会受到追捧了。

此外，SONY为了替日本的地震灾民募款，特别捐出500台于12月12日发售的新掌上型主机PSP供义卖，所得款项将全数捐赠给社会福祉法人团体‘新县共同募金会’作为赈灾用途。拍卖的500台PSP还将附上一封SCE社长久多良木健签名的感谢信，于发售日前1周（12月5日）提前出货给得标的买家，并将由SCEJ进行特殊的加工处理，将得标者的姓名或者是任何指定的名称直接烧录于主机内部的韧体中，每次开机时都会显示在画面上，成为个人专属独一无二的版本。由此可见该版本PSP的可贵，而此次的500台主机中有不少被香港的大JS拍得，其中有少数流传到了民间市场，于是大获欢迎。

再者，根据Digitimes报道，Sony今后的PSP掌机将由台湾的Mitac代工，制造产地将是中国顺德。由于“Made in Japan”的缘故，玩家普遍认为做工上面肯定比以后的产品好，所以这又成为其热卖的一个原因。



总而言之，这场高价风波迟早都会过去，而截稿日PSP的价格也在慢慢下跌，估计再过段时间其价格就会降到正常价位，玩家稍安毋躁，再等段时间就可以用最少的钱买到最强的掌机了。（感谢重庆游戏机地提供摄影支持）

NDS货源稳定　日版成为销售主流

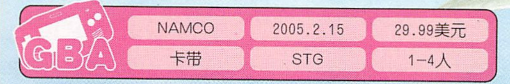
火爆一时的美版NDS逐渐从市场上消失了，2200元的价格已经成为历史，日版SP的大量上市将价格一下拉到了1800元（含一张游戏卡）。单买主机的话现在大概是1400元，而游戏则是400元内。（感谢重庆新锐电玩提供摄影支持）。

此外，国内的周边厂家也开始行动了，NDS和PSP的电池、包、屏幕保护贴都马上会现身市场（详情请关注本期掌机配件栏目），而这几样东西自然是必备的，特别是屏幕保护贴，有了它的呵护，你才能玩得更安心哦！不过也有读者来信询问原装保护贴的相关事宜，在这里我向大家推荐日本HORI公司出产的保护贴，贴上去后屏幕效果和没贴时区别不大，虽然价格要比国产的贵些，但是人家的质量要好些，这也是应该的。

杨楚楚	各位玩家可别为了只顾打游戏而忘了学习哦。
读者资料	17岁 女 上海市



ACE COMBAT ADVANCE



GBA	NAMCO	2005.2.15	29.99美元
	卡带	STG	1-4人

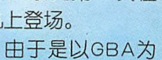
责编/小侃

行动代号Advance,新《皇牌空战》离陆!

作战地域GBA,ENGAGE!

NAMCO的知名游戏系列《皇牌空战(Ace Combat)》以其华丽爽快的效果及简单明了的操作,一直在模拟空战游戏中保持着高峰地位。

继PS2的《皇牌空战5》之后,NAMCO又将在2005年初发行由Human Soft负责开发的GBA新作《皇牌空战Advance》(简称ACA),这也是《皇牌空战》系列第一次在掌机上登场。



由于是以GBA为平台,ACA当然不可能像PS或PS2那样采用华丽复杂的3D场景。为此,Human Soft的人员巧妙地采用了一种“3D空间2D画面”的方法。游戏中的战斗画面是普通的俯视视角,但当玩家上升或下降时,整个场景会随之缩放,模拟3D空间的效果。本作中的战机还增加了有使用限制的加力燃烧室,以供玩家不时之需。

除去画面和操作上的显著不同,它和过去家用机系列还是有一脉相承之处的。本作的世界观继承PS上的《皇牌空战3》。



↓←与系列前作一样,本作的战斗机同样能携带两种导弹。

时间是2032年,玩家将驾驶战机抵抗巨大跨国企业“通用资源(General Resources)”。

从目前的资料来看,本作的登场机种将比较少,但相信其中仍会有3代中那些富有科幻色彩的战机登场。

《皇牌空战》最近的几作都在故事情节上狠下工夫,但ACA看来更重视游戏的动作性。玩家将在漫天的弹雨中穿梭、击坠敌机,享受街机游戏的快感。但由于本作并非由NAMCO亲自操刀,不知《皇牌空战》系列传统的峡谷关、隧道关是否仍会出现。





↑→活用了GBA的缩放机能,伪3D的背景会随着玩家改变方向而转动。



责编/小侃

GBA	BANPRESTO	2005.2.3	5800日元
	卡带	S・RPG	1人

对于正在奋战于超级机器人大战GC的玩家可能还无暇分心，但是GBA的超级机器人大战OG2的进一步消息又公布了。没有GC的或只关注掌机机战的玩家可要留意哦。这次公布的是关于合体攻击、机体改造系统以及强化部件贩卖系统方面的消息。

合体攻击

对于相临的机体之间可以互相协力使用合体攻击。充满爽快感的合体攻击有着不同于通常攻击的破坏力！



合体攻击1ランページ・ゴースト		
机体名称	アルトアイゼン	ヴァイスリッター
驾驶员	南部响介	艾克赛琳



合体攻击2ツインバードストライク		
机体名称	ビルトファルケン	ビルトビルガー
驾驶员	塞奥拉	阿拉多



合体攻击3フォメーションR			
机体名称	R-1	R-2强化型	R-3强化型
驾驶员	伊达隆盛	莱迪斯	小林彩

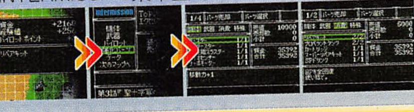
机体改造系统

关卡结束后在INTERMISSION菜单可以进行机体改造。用过关获得的资金强化你使用的各部机体吧。



强化部件贩卖系统

各关卡打倒敌人所获得的强化部件在INTERMISSION菜单里可以进行自由贩卖。



在NDS与PSP都已发售的现在，KONAMI不仅在任天堂DS上公布了游戏王的新作，而且在12月30日就要发售一部游戏王。

《游戏王Duel Monster International 2》在前几作的基础上又做出了哪些改进呢？让我们看看吧。





KONAMI	2004.12.30	4800日元
卡带	TAB	1-2人

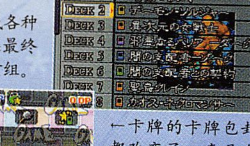
责编/小侃

游戏王再次登陆GBA!

卡组

最大可以预先保存20个卡组!

自己构建的卡组最多可以保存20个之多，这样很方便的事先预备各种战术，对付使用不同战术的敌人。由右图可以看出"暗黑的狂犬"是出自最新的307，但鉴于konami上次完美的"1138事件"——上作出现了1138的卡牌，但游戏中并没有所有到1138的卡牌，所以现在也不敢说游戏中卡牌更新程度到底如何，希望这不是konami换了一个手法和大家逗趣。



→根据需要组合成各种类型的卡组，当然最终目标组成最强的卡组。

←卡牌的卡牌包封面都改变了，真是令人疑惑啊！

→入手卡牌包，组成属于自己的卡组。





→禁止·限制卡牌每周变化，看这次就被木马挡在门外了吧。



←每作发售前必有的噱头。

决斗



←作为主人公的你，可以在街头自由漫步，寻找对手进行卡组对战。

同样的决斗者登场!

像武藤游戏，城之内等决斗者都会纷纷登场。向他们发起挑战与其一决胜负正是游戏乐趣所在。然后在不同的对战日和不同对手进行比赛记得调整你的卡组哦！选择你喜欢的人物进行决斗吧。





←与人物问候后就要开始比赛了！

对战画面变成立体的了!

对战画面全面强化，充满了紧张压迫感的对局中卡牌决斗画面都变得立体感十足了。不要被这种画面吓到哦，在这种局面下把握规则，运用连击去取胜吧。



战斗点数！事件

积蓄战斗点数！



卡片战斗获胜后，会根据战斗内容获得相应的“战斗点数（DP）”，积蓄DP后则可以换取多彩的卡片包。利用这个充实你的卡包吧。

带着DP前往卡片商店！

在卡片商店，可以用DP交换到各种各样的卡片包或构筑完美的卡片组合！而且在商店中还有武藤双六主办的“双六杯”等待着你。



→在商店中构筑你的卡牌组吧，事件“双六杯”也将会很有趣的。

附送卡

随同游戏附送的OCG卡片。这回随游戏卡带同捆附送的有3张强力卡片。而且这些卡片不能从其他途径入手取得，这可是游戏限定卡片喔！



DI2-JP001			
サイレント・ソードマン LV7（沉默剑士LV7）			
属性	光	等级	7星
种族	战士	攻击力	2800
防御力	1000		

这张卡平时不能通常召唤，只有通过「サイレント・ソードマンLV5」的效果才能特殊召唤。只要这张卡在场上翻开表示时，场上所有的魔法卡的效果无效。

DI2-JP002			
正义の味方　カイバーマン（正义的味方　海马人）			
属性	光	等级	3星
种族	战士	攻击力	200
防御力	700		

用这张卡做祭品，就可以从手卡中特殊召唤一只“青眼的白龙”上场。要使用“青眼的白龙”就一定要入手这张卡牌。



DI2-JP003			
精神操作（精神操作）			
属性	——	等级	——
种族	——	攻击力	——
防御力	——	通常魔法	

结束流程前可以得到对方场上一只怪兽。但所得到的对方怪兽卡不能攻击，也不能做祭品。

各种各样的活动与大会！

除了基本的街头对战以外，还准备了许多其它的对战舞台。例如博物馆和卡片店等地，会召开各种各样的活动与大会。在那里有火热的战斗等着你！



←主人公在博物馆附近，门口似乎有个接待台，难道有什么大会召开了吗？

海马公司主办的“KC杯”大赛

每周六可以去博物馆，参加海马公司主办的“KC杯周末大赛”。通过预选赛和决赛，取得优胜便可获得大量DP！其中预赛采取一战决胜，决赛则采取三局两胜制。



卡片商店里的“双六杯”大赛

卡片商店也会召开名为“双六杯”的大赛，优胜者究竟能得到什么呢？







编排/暗凌

支持一卡八人对战！Let's fever!

《噗哟噗哟FEVER》在NDS上登场！由于携带掌机的便利性，无论在何时何地都能快乐的进行游戏，搭载了无线通信机能的NDS支持一卡八人对战，而使用触摸屏又能给这个游戏带来怎样的新乐趣呢？

噗哟噗哟FEVER



SEGA	2004.12.24	5040日元
卡带	PUZ	1-8人

FEVER模式大连锁






每次抵消对方攻击的同时，FEVER槽慢慢积蓄，积满时就能够发动FEVER模式！发动FEVER模式的玩家只需要把引发连锁的PUYO放置在适合的地方，就能够大量消去PUYO，发动大连锁。如果能够巧妙发动连锁，完成10连锁不再是梦！即使是初学者也能够体验连锁的爽快感哦。

一笔完成的简单操作 游戏使用触摸屏操作，采用了判断手指动作的简单指令。要PUYO向右移动时手指从左向右划，要PUYO向左回转时从下向上划然后向左划出直角，移动和回转都使用了这种直接简便的操作。

众多登场角色的活跃表现



《噗哟噗哟FEVER》里有个性各异的众多角色登场，也有多种游戏模式可以选择，比如女主角阿米悌和拉菲娜随着剧情发展进阶对战的模式，自由选择各位人物挑战决胜的模式，以及完成各个给出题目的解谜模式等。角色们的动作在下屏幕显示，而上屏幕是火热的对战画面。

SEGAdirect预约特典



在segadirect网站上预约《噗哟噗哟FEVER NDS版》的玩家都能得到PUYOPUYO FEVER屏幕擦作为礼物哦！





逼真的手术场景，拯救患者并展开与谜之寄生生物的攻防！

《超执刀Caduceus》是一款被官方定义为SF手术ACT的游戏，利用触笔进行手术操作，无论是谁都能体验那种逼真的手术场景。

NDS		
ATLUS	2005年春	价格未定
卡带	ACT	1人

正统动作游戏的成就感

手术过程中需要冷静的判断力，手术刀的正确使用也是必不可少的。玩家扮演的天才外科医生月森孝介需要应对时刻变化的患者情况，迅速采取正确的处理措施。

《超执刀Caduceus》作为一款动作游戏，随着玩家手术手法的进步，在游戏中得到称赞，能体验到自己作为天才外科医生的那种感动。

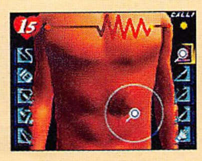
游戏初级玩家能感觉到简单的操作性和游戏性，而深入体会后更能感觉到动作精细极致的真实性。而所有的游戏玩家都能体验到游戏带来的感动和手术成功的成就感。

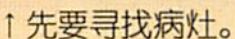
～画面速递～

SCENE SELECTION
シーンセレクション

《超执刀Caduceus》的手术过程跟真实手术是一样的，要对时刻变化的病灶情况做出正确的判断和处理。







↑先要寻找病灶。





←手术开始，要切除病灶，努力维持病人的心跳正常！





←裂痕非常多，要对全部裂痕进行迅速缝合！



←如果不能用镊子迅速并慎重的取出碎片，病人就一直处于危险状态。



NDS的网球游戏



NDS平台上的网球游戏新作登场，作为GBA的《网球王子2004》的正统续作的这款游戏，其名为《网球王子2005 CrystalDrive》。这是一款使用NDS双屏幕来显示游戏画面的运动游戏，完成度非常高。

本作除了继承系列作品的游戏性和趣味性以外，还追加了新要素和新模式，更加耐玩。NDS的上屏幕显示比赛画面，下屏幕则显示场外情况，增加了场外指示和鼓励的新要素，使游戏更富有战术性。操作方面使用触摸屏进行点触操作。

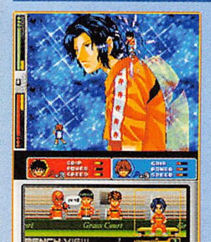
使用触摸屏发动"无我之境地"！

由于NDS搭载了触摸屏的新机能，大家注意游戏画面，按照顺序迅速点触下屏幕上出现的无、我、之、境、地五个字，就能发动超强力必杀技"无我之境地"。





新要素！教练&建议！



本作除了能选择上场选手以外，还能够选择教练，在NDS下屏幕表示的画面中有坐在长凳上的教练，可以通过他向场上选手提出建议或者进行鼓励。

选手得到教练的建议后会表现出各种效果，也有逆转局面的机会哦！选择不同的教练应该能使用各种不同的技能，看准时机点触教练发动技能吧！当然，幸村精市也会作为教练而登场哦！

新模式MIXmatch的团体赛

本作中追加了MIXmatch的新模式，玩家能自由选择喜欢的人物，组成只属于你的队伍，从而体验到团体赛的乐趣哦！组成队伍的时候，选择教练也是非常重要的，他是能对你的队伍进行声援和提出建议的重要人物。



为了取得网球团体赛的前两场单打和第三场双打的胜利，怎样安排选手的出场顺序就非常重要了，要好好考虑自己的出场选手和顺序哦！

乱入！最多4人的无线对战！

通过NDS的无线通信机能，玩家可以找志趣相投的朋友一起进行无线对战哦！通信对战除了普通的1V1对战以外，玩家还能互相合作，集齐4人进行2V2的双打对战。

一个人进行游戏的时候，有人乱入的话就能进行对战，这是基于无线机能的新要素，当然，如果不希望有人乱入来打扰的话，把乱入设定改为OFF就可以了。如果愿意的话，还可以和不认识的人进行对战哦！





新要素POINT和SMITH商店

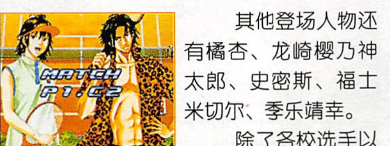


随着游戏的进行，玩家能获得一些点数，使用这些点数能在“SMITH商店”购物，购入一些有利于比赛的道具提高选手的水平。

除此以外，还能在商店买到一些其他东西，比如新人物和教练都会作为商品出现，购入以后就能使用新的人物和教练了，还有参加各种比赛的票和CG欣赏模式中的图片都能在这里买到，更有神秘的幻之物品哦！

登场人物公布！

学校		
青春学园	越前龙马	河村隆
	手冢国光	乾贞治
	不二周助	桃城武
	大石秀一郎	海堂薰
	菊丸英二	
不动峰	神尾明	樱井雅也
	伊武深司	橘桔平
	石田铁	
山吹	千石清纯	南健太郎
	亚久津仁	东方雅美
	檀太一	室町十次
圣鲁道夫	赤泽吉朗	不二裕太
	木更津淳	观月初
	柳泽慎也	金田一郎
冰帝学园	迹部景吾	凤长太郎
	桦地崇弘	芥川慈郎
	忍足侑士	日吉若
	向日岳人	泷荻之介
	穴户亮	
六角	天根光	佐伯虎次郎
	黑羽春风	树希彦
	葵剑太郎	木更津亮
立海大附属	切原赤也	柳生比吕士
	真天弦一郎	丸井分太
	柳莲二	仁王雅治
	豺狼桑原	



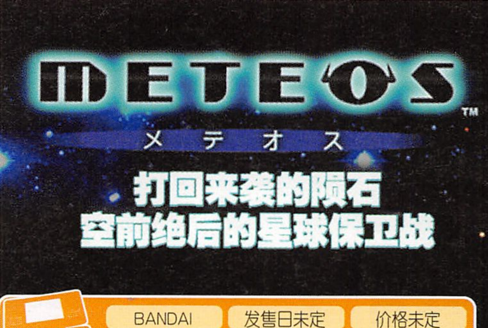
其他登场人物还有橘杏、龙崎樱乃神太郎、史密斯、福士米切尔、季乐靖幸。

除了各校选手以外，年轻时的越前南次郎和竹内伦子也会作为隐藏人物出场哦！

早期特典附赠屏幕擦！

购买《网球王子2005 CrystalDrive》能得到附赠的屏幕擦，当NDS屏幕被弄脏的时候，可以用这个屏幕擦来清洁屏幕。屏幕擦分为“青学”“冰帝”“立海大附属”三种，能得到哪一种就看运气了。





NDS			
	BANDAI	发售日未定	价格未定
	卡带	PUZ	1-4人

由于一颗惑星的暴走，宇宙陷入空前的大危机，各星球生物为了保卫自己的文明，展开陨石防卫作战。让陨石与近似性质的物质连结，融合时能得到强大的能量，使用这种能量进行反向喷射，能把陨石推回太空。

可是回到太空的陨石还会继续威胁到其他星球，为了避免让宇宙陷入永久的防卫战中，必须从根本上解决持续暴走的惑星，而这颗连续引发悲剧的惑星，其名为惑星meteos。

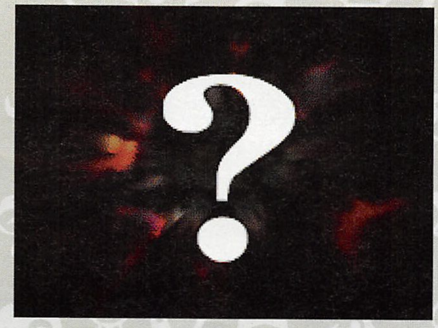



陨石逼近 群星破碎散落

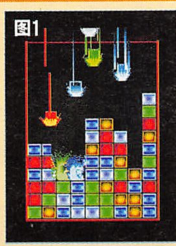

打回陨石 成败究竟如何


各星系展开防卫战 打回陨石

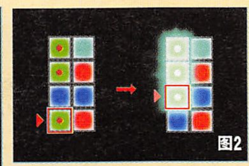

↑对抗惑星meteos的唯一手段，会进行怎样的攻击？


↑威胁宇宙的惑星meteos结果又是怎样？

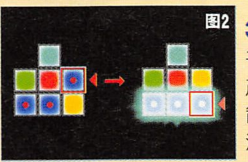
游戏方法

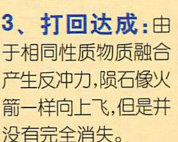

图1

1、陨石袭来：陨石向本星降落，大危机逼近，我们的文明里没有不可能。

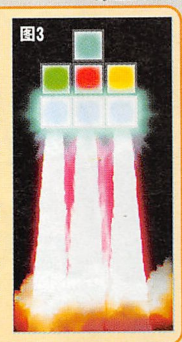

图2

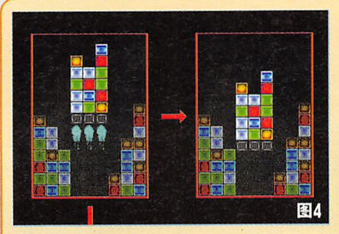
2、排列陨石：把堆积在一起的陨石上下移动，相同颜色的三个排列在一起就能消去，但是不能进行左右移动，要注意哦。


图2

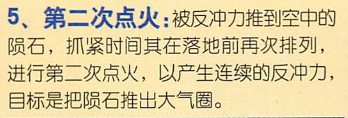


3、打回达成：由于相同性质物质融合产生反冲力，陨石像火箭一样向上飞，但是并没有完全消失。

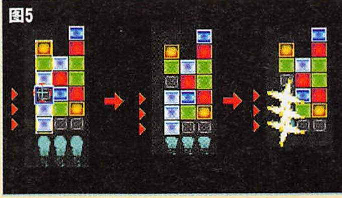

图3

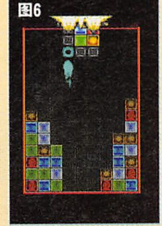

图4

4、打回力与重力：打回一次是远远不够的，密集的陨石由于重力会继续下落，连续打回才是王道。

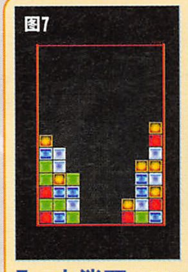


5、第二次点火：被反冲力推到空中的陨石，抓紧时间其在落地前再次排列，进行第二次点火，以产生连续的反冲力，目标是把陨石推出大气圈。


图5

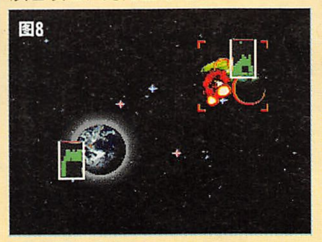

图6

6、大上升：连续打回把陨石推出星球大气圈。


图7

7、大消灭：顺利解决一部分陨石，继续重复来保卫星球。

8、星球视点：被推回宇宙的陨石会飞向对手的星球，给对方造成灾难性袭击，当然自己也会被对方打回的陨石袭击，努力生存吧。


图8

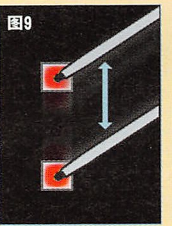
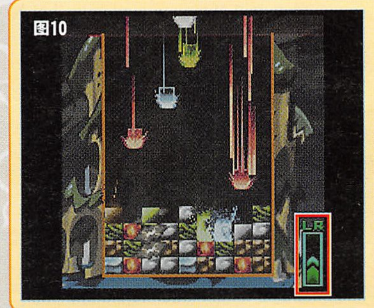

图9

图9

9、陨石移动方法：操作方法有两种，其一是用触笔点住要移动的陨石上下推动，其二是使用十字键，用十字键控制光标位置，按住A键时用上下方向键就能移动陨石。


图10

10、时间加速器：按住LR键，被四角围住的部分就能够加速，此时会有大量陨石落下，这是被称为时间加速器的技能，需要补充陨石的时候可以尽情使用。

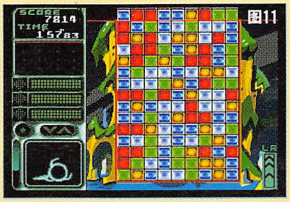


图11

11、GAME OVER

如果陨石堆满了大气圈，星球就灭亡了，要谨慎对待哦。

最后：为了保卫星球绝不能输！加油！



探求翼之民的传说，《伊苏》系列最新作登陆PSP

继《英雄传说——卡卡布三部曲之白魔女》之后，FALCOM公司另一招牌大作《伊苏》系列的最新作《纳比斯汀之方舟》也将登陆PSP,不过这次的发行商换成了KONAMI。



《伊苏》是FALCOM公司在1987年发售的ARPG，当时便以史诗般的情节、优秀的画面及音乐吸引了大批FANS，成为ARPG史上的一个里程碑。与过去的系列相比，《纳比斯汀之方舟》首次采用了3D画面，展现了草木飘摇、水面起伏的美丽世界。本作虽然是PC上《伊苏IV》的移植作，但凭借新加入的场景和人物，《纳比斯汀之方舟》一定会给玩家更多的新鲜感受。



奥露哈

长有动物般的长耳和尾巴的列达族巫女，背负着领导族人的重任。同时，也是她在照顾被大漩涡吞没而漂流至迦南的亚特鲁。



亚特鲁·克里斯汀

人称“红发亚特鲁”的青年冒险家，是一个兼具热情与诚实的青年。本作中与好友多奇一起乘海盗船前往位于大海尽头的迦南大漩涡。



伊莎

奥露哈的妹妹。认生的她对亚特鲁心存恐惧，每当他靠近的时候就会立刻拔腿跑掉。



多奇



亚特鲁在达姆之塔认识的至交，以前是一个盗贼，现在变成一个四处冒险的流浪者。可能由于过于重视人情信义的缘故，他常常糊里糊涂地被扯进麻烦。



故事情节

青年冒险家亚特鲁和伙伴多奇乘坐海盗船“多雷斯·马里斯”前往亚特拉斯洋上的秘境“迦南大漩涡”，打算用自己的双眼去确认未知的世界。但海盗船却在大漩涡前遭到罗门帝国舰队攻击。处于混乱处境之中的海盗船在大漩涡中失去平衡，船长的女儿蒂拉被抛向海中。亚特鲁及时伸手将她救起，自己却被卷入大漩涡之中……

本作的舞台是遥远西方的“海之尽头”。被卷入大漩涡的亚特漂流到与自然共生的“列达族”居住的美丽孤岛。围绕着“翼之民”的传说及其巨大的遗产，亚特鲁开始了新的冒险。

PSP			
	KONAMI	2005.1.20	5040日元
	UMD	A·RPG	1人

↓系列前几作登场的角色在本作也仍然会登场，许多前作的谜团都会在本作解开。



↑亚特鲁使用的武器是三支“艾玫拉斯剑”，针对敌人的属性选择武器是作战的基本。



艾伦斯特

罗门帝国舰队的年青军官。个性沉着冷静，拥有卓越的指挥能力。他指挥舰队包围亚特鲁乘坐的海盗船，并将他们追赶至迦南大漩涡。



盖修

手握巨斧，高傲自大的年轻佣兵。亚特鲁几次遇见他，都被警告说：“别多管闲事！”





蒂拉

亚特鲁3年前在森德里亚结识的少女，是盗贼伊布鲁家族的小女儿。2年前离开母亲后，就跟随父亲成为一名海盗。



????

关于这个人物的一切还都是个谜……



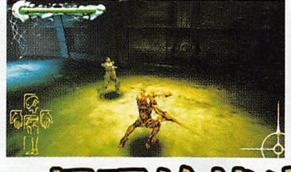
拥有永恒生命的战斗用人造人，为了寻求自身的存在意义，在8层高塔中持续着无休止的战斗——这便是以14世纪诗人但丁的名作《神曲》为蓝本，描写未来人造人战争的ARPG《炼狱》。废除了经验值系统，也不存在GAME OVER的概念，本作以其独特的系统及插画大师末弥纯的美术设计，营造出独一无二的魅力。

以《神曲》为基

PSP			
	HUDSON	2005.1.27	5040日元
	UMD	A·RPG	1~4人

构筑庄严的A·RPG世界





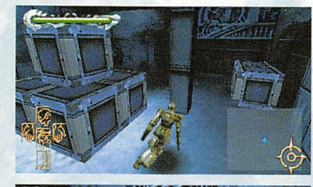


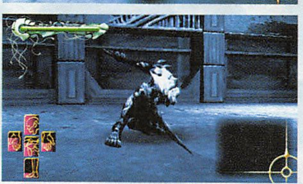
极限的战斗空间"塔"

纯粹为了战斗而建造，共有8层的"塔"是《炼狱》的舞台。塔顶以外的各层均以《圣经》中的"七宗罪"命名——骄傲、嫉妒、愤怒、强欲、邪淫、饕餮、怠惰……无数持有永恒生命的人造人为了攀上塔顶，在里面持续着无休止的战斗。塔中的地图全部为随机生成，每次进入都会出现截然不同的迷宫，创造了无限的挑战性。



↑每一层都有个性不同的BOSS把守。





←过分使用武器会导致过热，因此一定要注意攻击的节奏。

最强的战斗兵器"A.D.A.M"

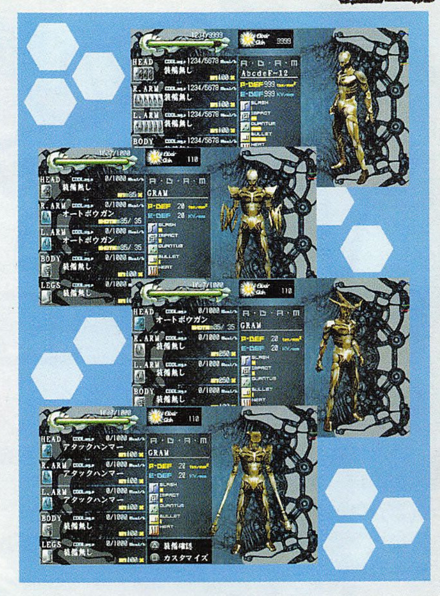
主人公是代号"A.D.A.M"的战斗用人造人。登场的敌人也都是同一型号，同一性能的人造人。但随着个体识别的"核心"（相当于人类的DNA）不同，人造人也会产生各自不同的个性。《炼狱》中存在各种各样不同的武器，可以分别装备在ADAM的各个部位。游戏没有经验值的设定，玩家要靠从敌人身上夺取装备和道具来强化自己。当玩家被打倒时，并不会出现GAME OVER画面，而是会失去所有武器，回到塔的底层。此时塔各层的地图会全部重置，玩家也需要重新进行探险。

丰富的装备系统

游戏中可以得到的装备分为格斗武器、射击武器、盾类、其他四类，需要分别装备在ADAM的头部、身体、双手和脚部。攻击时会令使用的武器积蓄热量，当一件武器因过热或用光弹药而无法使用时，系统会自动切换到下一件可使用的武器。武器的伤害分为切割(Slash)、冲击(Impact)、粒子(Quantum)、实弹(Bullet)、高热(Heat)。

五个系统，每个系统都分别有其熟练度。用某个系统打倒敌人时，该系统的熟练度便会上升，兵提高所有该系统武器的杀伤力。

打倒敌人后，该敌人所持有的装备有可能会遗落下来。而致命一击的威力越大，遗落装备的可能性也越高，这称为“Over Kill”。由于游戏中并没有经验值的概念，所有装备都要从敌人身上抢夺。因此玩家只有和更强大的敌人战斗才能提高自己的战斗力。





多人游戏

利用PSP的无线局域网功能，本作最多支持4人连线对战。多人游戏包括所有人都从空手状态开始的“素体模式”和各自使用单人游戏记录的“武器模式”2种。此外，游戏中还有若干多人游戏专用的特殊地图。





↑头部、双手、躯干都可以分别装备武器。

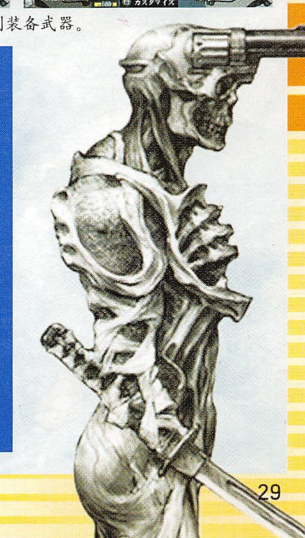
本作的美术设定是插画界巨匠末弥纯！



末弥纯资料：

1983年于武藏野美术大学造型学系油画科毕业后，开始了插画家生涯。1988年获得第19次星云奖，之后为许多小说绘制封面、插画，以及为游戏制作人物设定等。以他的触感描绘的作品能够酿造出独特的世界观，令无数人着迷，可以说是现代幻想艺术的第一人。

(插画：末弥纯作品《魂与魄》)





PSP	SCE	2004.12.30	5040日元
	UMD	ACT	1~4人

抓住简单又好玩的猴子游戏!

穿着黄内裤、头顶警灯的猴子们开始在PSP上胡闹了!玩家将在养成学校“猴子学院”中通过种种测试，最终光荣毕业而成为出类拔萃的猴子。本作收录了3大类40种100多个迷你游戏，平均每个游戏只需要30秒到1分钟即可完成，无论是在汽车上或是电梯里，只要有一点空闲的时间就可以享受《猴子学院》的乐趣。

三大模式笑料满载!

本作共有3种游戏模式，分别是以成为优秀的猴子为目标，依次通过难关的“猴子学院模式”，任选游戏进行的“猴子游戏全集”和随机出题的“求生模式”。无论哪一种都是笑料满载，玩家要小心猴子游戏中毒哦。

1.00m跑

→预备~跑!……什么，已经到终点了?这不是100米短跑，而是史无前例的“1.00米跑”!

炸弹猴

←炸、炸、炸弹呀!在爆炸物处理小组赶到之前一定不能让炸弹落地，无论掉下来多少都一定要托住呀!

卖花猴子

→把花送到通行的路人……不、路猴手中，要点是不能妨碍它们行走。

大猴高尔夫

↓《大众高尔夫》的猴子版!SCE的名作白痴化之后会变成什么样呢?



猴子斗牛士

←以斗牛士的身份，用红斗篷挑拨狂暴的公牛们。「Ole」!

多人游戏!两个人的距离急速接近!?

《猴子学院》的多人游戏分为两个人共用一部PSP的“暧暧模式”与四个人用两部PSP连线的“喂喂模式”。叫上亲朋好友以及她/他，大家一起来扮猴子吧!

黄昏的盾牌猴

↑雨、冰雹和箭从天而降，用盾牌把它们全部挡住吧!你也能成为猴子的英雄……大概吧。

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX

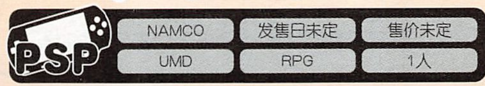
PSP		
SCE	发售日未定	售价未定
UMD	FPS	1人

在全世界都大受欢迎的作品《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX》将在PSP上游戏化！玩家将扮演素子、巴特等公安9课成员，在思考战车“斑陀螺”的支援下完成种种任务。本作除了拥有FPS应有的火爆射击外，还有黑客及设置陷阱等独特要素，编织出致密的战略性。





永恒传说



PSP		
NAMCO	发售日未定	售价未定
UMD	RPG	1人

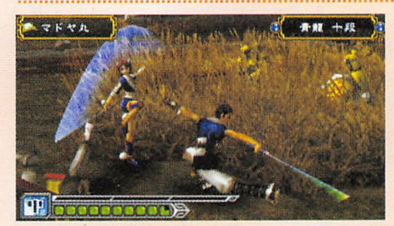
NAMCO的人气RPG《永恒传说》将在PSP上复活。以和平的世界“茵菲利亚”为舞台，展开一系列波澜壮阔的故事。《传说》系列独特的手动作战系统和料理系统当然也仍旧健在。



新天魔界 ～GOCⅣ Another Side～

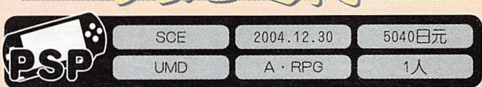
PSP		
IdeaFactory	2005.02.24	5040日元
UMD	S・RPG	1-4人

本作是PS2《混沌世纪Ⅳ》的外传，也是PSP上的第一款S.RPG，讲述了遗忘大陆北方孤岛上的佐迪亚王国、阿兰王子的冒险故事。游戏的战斗场景采用30对30的即时战斗，在PSP的宽屏幕上将表现出空前的魄力。





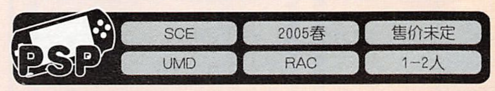
天地之门



PSP		
SCE	2004.12.30	5040日元
UMD	A・RPG	1人

PSP上的首款韩国制游戏！《天地之门》讲述了寻找封印之门的钥匙和五把宝剑的故事，并且有150种以上的剑术动作。人物设定由韩国著名漫画家KO_JINHO担任，将营造出与日本游戏截然不同的气氛。

GT4 MOBILE



PSP		
SCE	2005春	售价未定
UMD	RAC	1-2人



全世界累计发售3600万套的顶级赛车游戏《GT赛车》将在PSP上登场，本作将可以与PS2上的《GT4・序章》进行数据交换。

□责编/娜卡

GAME品质

新掌机NDS和PSP相继发售，本栏目当然不忘献上新鲜热辣的游戏点评，PSP的两款游戏都表现优秀，当然跟PSP的硬件机能是分不开的，NDS的异质机能带来的全新体验令人倍感新鲜。《耀西的万有引力》风格清新操作独特，任何玩家都不妨一试，洛克人EXE系列FANS等来了EXE 5，这次先发售的只是两个版本之一，相信另一个版本发售时又会带来一阵热潮。《阴阳大战记》和《库洛洛军曹》作为闲暇之余的调剂也不错。



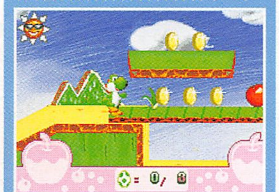
编排/暗凌 雪人

耀西的万有引力

ヨッシーの万有引力

GBA	NINTENDO
4800日元	ACT
卡带	

★★★★★★★★★★★ 16



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作又是一款需要依靠摇晃机体本身来进行游戏的动作游戏。主角是大家再熟悉不过的小恐龙耀西，为了配合它可爱的造型，游戏的画面设计也采用了蜡笔画风格，给人带来一丝清新活泼的童趣，配合轻松的音乐，玩家仿佛置身于童话世界。游戏的关卡设定比较巧妙，游戏时玩家除了要反应快、头脑灵，还要手脚灵活，否则一个不小心，你的爱机可就惨了！

飞月
人设至上派
以最初印象感觉游戏

继《回转瓦里奥》之后的又一部"回转"系游戏。从题材来说，这个游戏并不是我喜欢的类型，不过试了一下才觉得意外地好玩。别的不说，单是靠旋转GBA改变引力方向这个设定就很有新意，很容易就上瘾了。这种乐趣是用模拟器或烧录卡体验不到的，有条件的玩家还是应该买一盘正版玩玩。顺便一提，玩的时候小心不要扭到脖子哦！

洛克人EXE5 布鲁斯之队

ロックマン エグゼ5
チーム・オブ・ブルース

GBA	CAPCOM
4990日元	A・RPG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 13



娜卡
核心精修派
游戏的掌握令人发指

不知不觉，洛克人EXE系列也已经出了6作了！而游戏整体的系统也在逐步改善中。这次与以往最大的不同就是强调团体合作。游戏中必须时刻把握全新的系统"UNISON"，如果不善加利用，不但不能很好的作战、消灭敌人，还会反受其害。总体感觉此游戏系列的发展已不是很大，对于不是洛克人的FANS吸引力不足。如果不看洛克人EXE动画，这真是一部很普通的A・RPG游戏。



风林
游戏收集派
见到游戏一定要买

洛克人这个系列嘛……我从小学时玩初代洛克人在第二关便不幸挂掉后，就再也没碰过了。因此要说什么《EXE5》与前几代的区别之类，我是绝对掰不出来的。感觉上《EXE5》也是像《勇者斗恶龙怪物篇》或《真女神转生・恶魔之子》那样，属于在《口袋妖怪》屁股后面捡剩饭吃的跟风之作，再加上低龄化的设定……我、不喜欢。

阴阳大战记 零式

阴阳大战记 零式

GBA	BANDAI
5040日元	RPG
卡带	

★★★★★★★★★★ 15



飞月
人设至上派
以最初印象感觉游戏

阴阳大战记是2004年的新番动画，这又是一款根据动漫改编的游戏登陆了GBA，优秀的画面自然是必不可少的，只可惜音乐实在是比较平庸，没有什么让人值得期待的。游戏中登场的式神有72个之多，而且每个式神都有自己的必杀技，这就大大增加了玩家游戏的乐趣了。总的来说本作还是为原作的FANS制作的，只要你喜欢原作，也就一定会喜欢这个游戏的。

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

BANDAI新出的一款RPG游戏，是根据同名动画改编的。故事虽然是现代，但是有古代日本的风格。靠操纵式神来战斗，出招方式是靠印指令的输入，每次输入前都会有超过100%的伤害，在没降到100前输入完成，伤害就按那个数值计算，直接引用已经输入过的印指令，伤害只有100%。游戏中登场的式神共有72个，还可以获得其他人的式神。也可以用自己的存档来和好友对战。

库洛洛军曹 对决！库洛洛卡丁车

ケロロ军曹 对决！激走ケロンプリ大作战であります!!

GBA	SUNRISE
5040日元	RAC
卡带	

★★★★★★★★★★ 14



风林
游戏收集派
见到游戏一定要买

青蛙FANS终于可以在掌机上体验来自K隆星的青蛙军曹的恶搞了！在游戏中酷爱GUNPLA（高达模型）的KERORO军曹、双重人格的TAMAMA二等兵、宇宙最危险的男人GIRORO伍长等都会登场，用秘技更可以选用宇宙明星SUMOMO。其实游戏本身不是要让你玩赛车游戏，想去体验赛车游戏的可能要失望了，在游戏中发现恶搞之处才是真正的乐趣所在的是也。

飞月

人设至上派
以最初印象感觉游戏

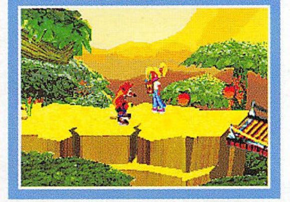
KERORO军曹以赛车游戏的形式登场了！从游戏发售日就开始恶搞——12月6日是KERORO军曹的生日。在游戏中到处都是动画中出现过的道具，看过动画的玩家一定很有亲切感，而且每人最强的强化道具都反映出了个人的兴趣：如KERORO最强的强化道具是高达模型、GIRORO伍长的是日向夏美的写真。不过作为赛车游戏缺乏速度感真是很失败，难道是恶搞过头了是也？

古惑狼ADVANCE欢乐朋友大作战

クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作战！

GBA	VUGAMES
5040日元	ACT
卡带	

★★★★★★★★★★ 14



娜卡
核心精修派
游戏的掌握令人发指

其实本作的美版早在半年前就已经推出了，熟悉的古惑狼再次来到GBA上，本作和之前的有个很大的不同：本作是和小龙SPYRO同时发售的，所以本作最大的卖点也就是这两款游戏可以用对战线进行互动。游戏的进行中会遇到很多的小游戏，这些小游戏制作的非常用心，每一个都不一样，而且画面也不错，相信本作的FANS一定不会失望的。但本人实在不喜欢这种画风，对它评价一般。

雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

大家的老朋友古惑狼又来了，不甘寂寞的它这次又展开了一场新的冒险。本作的画面让人觉得有些粗糙，不过音乐还算可以。游戏的操作感还算不错，古惑狼的动作比较流畅，再加上游戏本身较好的速度感，让人玩起来感觉比较爽快。游戏的关卡设定有一定的难度，不过有一定动作游戏能力的玩家还是不用担心的，所以喜欢动作游戏的朋友不妨试试本作。

夏浩	NDS诚可贵，PSP价更高，若为买PG故，两者皆可抛。
读者资料	16岁、男、430080、湖北武汉青山区49中高中部一6班、兴趣：玩游戏、看PG、足球

忘却的旋律

忘却の旋律

GBA	BANDAI
5040日元	ACT
卡带	

★★★★★★★★★★ 10



暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

一个由同名动画改编的ACT游戏，类型有点像原来出过的鬼眼狂刀。人物有远近两种攻击方式，每个角色的远程攻击的范围都不同，蓄力攻击也不同。游戏的画面一般，只有必杀技的CG比较华丽，并且还有语音。音乐方面有几首背景音乐听起来还不错，就是音质不是很理想。作为ACT游戏，打起来并不爽快，也没有什么难度，玩一会儿会觉得枯燥，并不耐玩，所以在此不推荐。

雪人



生僻冷门派
对热门游戏不感冒

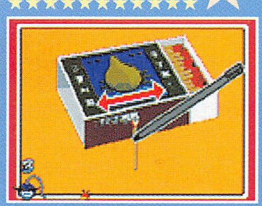
本作是根据在日本颇受欢迎的同名动漫作品改编而成的一款动作游戏。游戏的人设还算美形，比较讨人喜欢。但是说起游戏的本身，却很难让人满意。作为一款动作游戏，本作的人物操作起来感觉有些生硬，移动攻击敌人时显得不够灵活。游戏中敌人的攻击方式也比较简单，玩家只要集中精力，通关还是不难的。如果你不是《忘却的旋律》的FANS，请三思再买！

触摸瓦里奥制造

さわるメイドインワリオ

NDS	NINTENDO
4800日元	ACT
卡带	

★★★★★★★★★★ 17



暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

大受好评的小游戏集合最新作，虽然游戏方式仍然是一惯的5秒内快速完成，但NDS触摸屏和麦克风的机能带来了新的游戏体验，让人不得不佩服制作厂商的创意。可惜由于没玩过前两作，看到大多数小游戏的时候不知道从何下手，还没有反应过来的时候时间就到了，还有些游戏比如按自动铅笔芯，总是由于手不够快而失败。但是总体来说这款游戏很不错，是NDS玩家的不二选择。



雪人



生僻冷门派
对热门游戏不感冒

作为NDS首发游戏之一，本作与《瓦里奥制造》系列相同，都是由众多不同的小游戏构成的。不过，由于本作需要使用触摸笔和对应麦克风操作，所以能带给玩家非同一般的乐趣。本作中的小游戏非常丰富，其中大多数是考验玩家反应的，但是玩家也要保持冷静的头脑来应对突然出现的变化。此外，那些需要靠吹气来进行的小游戏更是要考验一下玩家的肺活量了！

超级马里奥64DS

スーパーマリオ64DS

NDS	NINTENDO
4800日元	ACT
卡带	

★★★★★★★★★★ 15

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

掌机上第一款3D的马里奥系列游戏，虽然移植自N64，但是增加了一些新要素，主角耀西拿到马里奥等人的帽子以后会变身成相应人物，并具有该人物的能力特点，还有收集星星等要素，使游戏耐玩性提高。不过个人认为最有趣的地方在于联机模式的星星争夺战，一卡多人联机真是非常体贴，和朋友一起玩真是很热闹。附带的小游戏全部使用触摸屏操作，也很容易让人着迷哦！

风林



游戏收集派
见到游戏一定要买

来自N64上最受欢迎的一款MARIO游戏，这次作为首发登陆NDS显然是为NDS增色不少。不过可惜的是NDS的3D机能极为有限，没有很好的将N64上的原作表现的更好，还有就是触摸屏可有可无，玩起来感觉像多了个累赘。游戏在原作的基础上改变几乎没有，所以无法让以前的老玩家感觉到新意也是本作的缺点之一。真不推荐买这部首发游戏。

卓秋香	骑上单车，带上掌机迷到闽江之滨的沙滩上静静地品味，是一种多美的享受！我爱你——掌机。
读者资料	21岁、女、350002、福州大学259信箱、兴趣：爬山、旅游、英语

沥青都市GT

Asphalt Urban GT

NDS	NINTENDO
29.99美元	RAC
卡带	

★★★★★★★★★★ 11



暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

作为美版NDS首发游戏之一，游戏素质还不够高，画面比较粗糙，音效也一般，不过游戏模式以及赛车和赛道还算丰富，操作也很简单，转弯的时候点一下刹车就能轻松甩尾。但是别忘记赛道是位于城市中的哟，要小心躲避路面上的其它车辆和路边的障碍物。个人对喷气加速的设定有好感，在直道上加速很容易超车，而且还能反复使用。表现不够优秀的游戏就不向广大玩家推荐了。

风林
游戏收集派
见到游戏一定要买

凭心而论这《沥青》也未必是一部烂游戏。但俗话说“不怕不识货，就怕货比货”，与PSP《山脊赛车》一比，《沥青》的画面立刻显得惨不忍睹。锯齿严重不说，赛道两侧的建筑物居然只有扁平的贴图……这实在是太令人不满了。而且游戏中与赛道上的NPC车辆正面相撞后居然会发生顶牛现象并酿成更多的追尾事故……干脆叫GT“塞”车算了。

山脊赛车

リッジレーサーズ

PSP	NAMCO
5040日元	RAC
UMD	

★★★★★★★★★★ 18

娜卡

核心精修派
游戏的掌握令人发指

惊艳！无论是长达2分钟的片头CG还是游戏中漂亮的3D场景，都只能用“惊艳”这两个字来形容。游戏中虽然采用了些如伪光影之类的取巧手段，但无论如何，实际的画面效果实在让人无话可说。至于汽车……汽车……？客官您说笑了，像我这种把F1当成拖拉机开的男人，哪里懂什么汽车？还是看看永濑姐姐的美腿来得赏心悦目一些。

雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

之前从来没有想过《山脊赛车》出现在掌机上会是什么样子，本作给出了一个很好的答案。游戏的片头制作得非常出色，永濑丽子的表现丝毫不比在家用机上逊色。至于游戏本身的质量，个人认为也是非常出色的，比赛进行时那种风驰电掣的感觉真是让人神经绷紧，手心冒汗。喜欢赛车和掌机并且具备一定经济实力的玩家绝对不能错过本作，否则真的会是一大遗憾呢！

大众高尔夫

みんなのGOLF ポータブル

PSP	SCE
5040日元	SPG
UMD	

★★★★★★★★★★ 16

风林
游戏收集派
见到游戏一定要买

真是个好游戏。Q版的人物造型可爱、表情生动、动作丰富，而且还可以为人物换造型，比如运动服、水手服、OL套装、女佣服、护士服、兔女……（被众人拖出去暴打）再加上色彩靓丽的3D场景以及魄力大到不像高尔夫球的回放画面……游戏难度也不太高，连在下这种吃吃睡睡、对高尔夫规则一窍不通的懒人花个七八杆也肯定能打进洞，值得一玩。

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

能在掌机上玩到《大众高尔夫》真是意外的惊喜，由于PSP的强劲机能，画面表现非常棒，听到“NICE SHOT”的语音时仍然会觉得很欣喜。游戏操作很简单，连ME这种不擅长运动游戏的人都能轻松上手，游戏中的各种模式都被很好的保留了下来，培养自己设定的选手参加各种比赛提升能力真的很有成就感。这款游戏各方面表现都不错，推荐有能力入手PSP的玩家一定不要错过。

吴文	我爱NDS、PSP，但我更爱我的PG。
读者资料	15岁、男、244000、安徽铜陵义安新村35栋403、兴趣：听音乐、玩游戏



本期注目新作

12月12日～12月24日

NDS	触摸瓦里奥制造
NDS	大合奏！乐团兄弟
NDS	口袋妖怪 冲刺
GBA	阴阳大战记 零式
GBA	库洛洛军曹



GBA		
SUNRISE	RAC	32M
2004.12.09	5040日元	1-2人用

公元2004年，地球突然遭到神秘的地球外生命体的侵袭。覆盖整个天空的UFO大军，残酷无情的侵略者。人类惊慌失措，无处可逃。在压倒性的科学技术差距面前，军警组成的防卫队连反抗都没有就被彻底击溃了。然后，地球接受新支配者统治的时代来临了……



↑完成所有道具收集后，游戏画面可是会改变的哦!

本该是如此的……但是没想到侵略小队的队长——KERORO军曹竟然被捕获，在日向家充当仆人，整日无所事事，只为了能买到它喜欢的GUNPLA（高达模型）而打工，根本就忘记了侵略地球的任务。所以，某天对它的行为看不下去的GIRORO伍长忍不住训斥它，但它不服气反而提出对决:用飞行器进行竞速比赛，它输了就不当队长，而赢的人自然就成为侵略小队的队长，负责以后的地球侵略。一时之间,KERORO小队的队员都来了，为了成为新的队长而各显其能。

菜单介绍

ストーリー	故事模式,比赛后可获得道具进行收集
通信对战	与朋友联机对战
アイテム交换	与朋友联机交换收集到的道具
辞典	各种游戏中的名词解说，其中包括道具，人物，技能三大类别

操作方式

十字键	选择角色、比赛中进行方向控制
A	决定选项、比赛中为加速
B	取消选项、比赛中为减速
SELECT	查看各角色必杀技
START	比赛中暂停,选择重新比赛或放弃比赛

各能力分别表示:加速性、速度、拐弯、力量、个人的必杀。



军曹 KERORO

KERORO小队指挥官
GUNPLA之鬼



曹长 KURURU

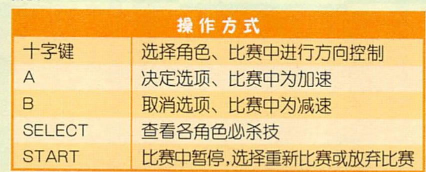
KERORO小队作战通信参谋　疯狂科学家





二等兵 TAMAMA

KERORO小队突击兵
恐怖的双重人格



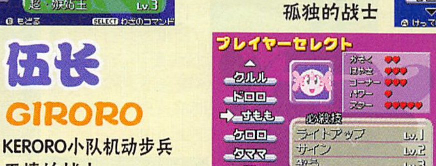
兵长 DORORO

KERORO小队暗杀兵
孤独的战士



伍长 GIRORO

KERORO小队机动步兵
无情的战士



SUMOMO

宇宙皆知的明星
(选用方法见本期秘技侦探团)

陈家菲	适当游戏，快乐人生，在我们不顺心时，不要忘记我们还有PG，还有GBA。
读者资料	23岁，男，063000，河北唐山郭大里建科楼201-1-102，兴趣：玩GBA，看漫画



《大合奏！乐团兄弟》可说是为了享受音乐而产生的掌上乐器。即使不会使用任何乐器，或者不认识五线谱都完全没关系，只要按照画面上的原创乐谱“BAN-BRO乐谱”在合适的时候按下相应的按键，就可以演奏各种名曲了哟。除了能单人演奏以外，还可以和好朋友一起合奏，也能在EDIT模式中自由谱曲，然后合奏或者交换乐谱，乐趣无穷哦！

大合奏！乐团兄弟

NDS	NINTENDO	MUG	容量未知
	2004.12.02	4800日元	1－8人用



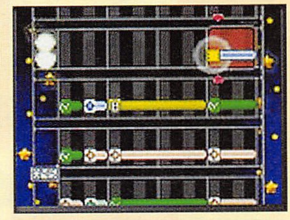
POCKIN' THE DEATH
一直待在GB MUSIC店里的小死神，通信错误时会出现。

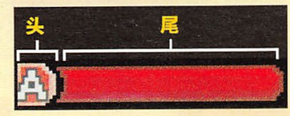
TING TIN THE BAT
Barbara的弟弟，在GB MUSIC店里帮忙。

BARBARA THE BAT
镇上唯一的乐器店GB MUSIC的店长，GB是Great Barbara的缩写，不是GAMEBOY。

基础知识讲解

乐谱根据乐器性质分为“DoReMi乐谱”和“鼓点乐谱”两种，两种乐谱的基本演奏方法是相同的。乐谱以小节为单位向上滚动，每小节分为四拍，演奏中的小节前面的灯会一亮一灭，两个红色箭头随着乐曲节拍向右移动。DoReMi乐谱中的每个音符分为“头”和“尾”两部分，音符头表示要按下的按键，音符尾表示了该音符的长度；鼓点乐谱中的音符则没有尾。演奏时当红色箭头移动到音符头时要按下对应按键，有音符尾的音符则要一直按住按键，每个按键分别表示了从Do到高音Do的不同音阶；鼓点乐谱中则只有两个音阶。乐谱中的TOUCH符号是帮助音符，只会在新手和业余模式中出现，演奏中出现TOUCH音符时只要适时点一下触摸屏，比较难的小段乐谱就会自动演奏，在RENTAL STUDIO的练习模式中则不会演奏出来。

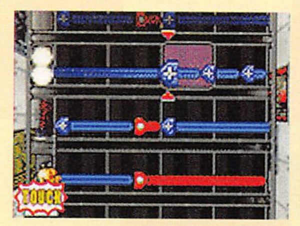


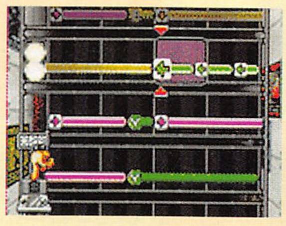


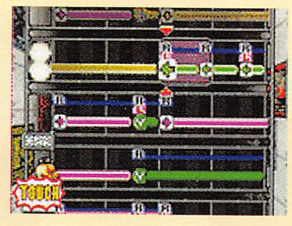


演奏时准确的按下按键后，音符会消失，在RENTAL STUDIO的练习模式中则不会消失。如果稍早一些按键，音符消失时出现绿色图案，时机正好的话出现黄色图案，稍晚一些出现蓝色图案，音符不消失而是变暗则是时机完全没有把握好，这些会影响到演奏判定和评分。默认的NDS按键配置是：下–Do，左–Re，上–Mi，右–Fa，Y–So，B–Ra，A–Ti，X–高音Do，L–升半音，R–高八度。

乐谱种类根据等级不同分为新手、业余和专业三种，演奏难度逐渐提升。新手模式中的蓝色音符







代表十字键中的任意一个，红色音符代表ABXY四键中的任意一个，所以新手模式的演奏只需要用到NDS的两个键就能完成，非常简单哦！业余模式中升半音和高八度音阶切换都是自动完成的，演奏时使用十字键和ABXY一个八个键，其中十字键的下方向和X键的音高设定相同，二者可以互换。而专业模式里就是全手动演奏了，除了业余模式中的八个键以外还要用到LR两个键，其中有些键位组合的音高相同，随意用哪一种都能被判定为正确：右=L+上；R+右=L+R+上；R+下=X=L+A；R+X=L+R+A。

模式介绍

单人模式

单人模式下包括rental srudio和recording两种，一开始只能进入rental srudio模式，可以选择喜欢的曲目和乐器进行演奏。上屏幕显示曲目选择，用十字键上下来切换所选曲目，所有曲目一共分为J–POP、世界名曲、动漫音乐、古典音乐和游戏音乐五种，用LR可直接在种类间跳转切换。

下屏幕显示乐器选择，每首曲目都分为几个乐器声部，星数代表乐谱难度，直接在下屏幕点触选择，然后进入STAND–BY画面。

在STAND–BY画面转动下屏幕中的CD，可以看在上屏幕显示的乐谱，在这里选择演奏方法，分为采点和练习两种。如果觉得一边看乐谱一边演奏比较困难，可以在练习模式中反复训练，调节下屏幕左下角的TEMPO可以任意加快或者放慢乐曲，方便练习。如果觉得有足够信心了，就进入采点模式证实一下自己的实力吧，演奏完毕以后会有评分，高分会在乐器选择画面被保存下来哦！以下是音符消去评定，注意COMBO数是只计算BEST和GOOD的连续数量的，想达成全连的话就不能出现BAD。

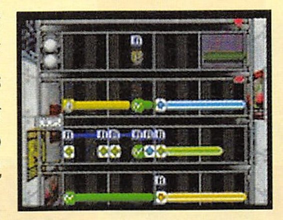




BEST	GOOD	BAD	MISS
头◎　尾消去	头○　尾消去	头△　尾消去	头X或者尾残留

如果对大多数曲目很熟悉了，可以去参加recording模式的考核，完成Barbara给出的条件后就可以得到难度更高的乐谱，条件一般是随机给出三个乐谱连续演奏，总分达到一定点数以上就可

以通过，要注意演奏时是不能有暂停的。演奏中如果出现MISS的话，下屏幕的炸弹导火线会越来越短，MISS太多炸弹爆炸就直接被判定为不合格，这样的话就回到rental srudio继续练习吧。而顺利通过的话，自己演奏的乐曲会被保存下来回放。

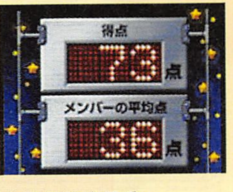




合奏模式

利用NDS无线通信机能的合奏模式是非常棒的，分为采点演奏和大合奏两种。采点演奏支持一卡2~8人玩，插入卡带的主机选择合奏模式，开启无线通信，然后选择download play作为leader，其他成员在开机后的总菜单画面选择下载，leader选择曲目，选定乐器声部以后下载开始，全员下载完成后进入成员选择乐器的界面，此时用十字键的上下可以在新手和业余模式中切换，注意一个乐器声部是不能多人重复选中的，全员选择完毕后就可以一起合奏了。多卡联机时，必须有且只有一人作为leader，leader拥有选择曲目的决定权和乐器第一优先选择权，以及演奏开始决定权。演奏时每台NDS都播放全乐器声部的声音，本机乐器声部的声音会格外响一些。演奏中可以看到下屏幕写有各成员名称的气球变大并渐渐上升，红黄色气球分别代表演奏专业和业余乐谱的成员，绿色气球代表自己。演奏结束后每个成员都有各自得分，个人得分下方显示全体成员平均分。而没有参加演奏的联机成员可以在演奏中发送各种留言给其他成员哦！

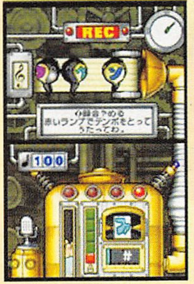




大合奏模式不限制参与人数，但是每台主机必须要插入《大合奏！乐团兄弟》的卡带，在NDS无线通信范围内的主机都可以随时加入合奏或退出。大合奏和采点合奏一样，需要一名leader，全员选择同一曲目，允许多人选中同一乐器声部，演奏时每台NDS只播放本机乐器声部的声音，所以参与的人越多，合奏效果越好。

谱曲模式

自己谱曲算是本游戏的亮点之一，简单到哼哼就能谱曲，对着麦克风录下自己的歌，然后配上喜、怒、哀、乐四种自动伴奏，就完成了最简单的谱曲。录音的时候按住X键和十字键的上下可以调整麦克风灵敏度，α麦克风适合慢速歌曲，β麦克风为标准模式，γ麦克风适合细音较多的歌曲，根据需要来调整吧。





游戏中还有专业谱曲模式，同样分为DOREMI型和鼓点型两种乐谱，在下屏幕中点触相应的音符制作乐谱，乐谱以五线谱的形式表示。每首曲子最多可以设定八个声部，而能够使用的乐器多达70余种，最长能够制作120小节的乐谱。制作完成的乐谱可以保存下来，输入最长九个字符的名称，最多能保存8个乐谱，自己制作的乐谱可以跟朋友交换，更增加了游戏乐趣哦！









——GBA游戏剧情无责任乱弹

文/任天堂世界 绿帽子
编排/雪人

序 一个游戏，必定有一个剧情，一个好的剧情，往往能给一个游戏增添不少光彩。玩游戏，我们要从游戏中找到的不只是简单的快乐，更要从中探索更深一层的东西。其实很多游戏的剧情都是值得我们细细的去回味的，可是鉴于语言的问题，很多游戏玩家通关了还不知道到底讲了些什么，我们在游戏中扮演的英雄到底为了什么事情而展开他（她）的旅程呢？要想了解的话就只有看剧情攻略了。面对这些蝌蚪文，我们也只有叹气的份了。OK，我们先不去研究那些深邃的东西，这次就在GBA上找来了一些游戏，发现其实很多剧情都是雷同的，有新意的并不多。于是笔者在游戏类型上做了一些归纳，写下此文，只求能博你一笑，让我们带着轻松的心态来看这篇文章吧。

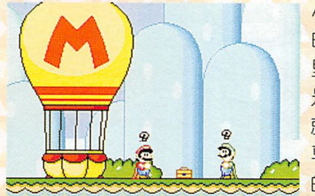
英雄救美篇

常言道："自古英雄难过美人关"，此话不假，在游戏中就有一大批英雄争先恐后为美人赴汤蹈火在所不惜。女士们，先生们，首先请允许我对各位英雄好汉救美的目的做下总结：①和公主有暧昧关系。心爱的人被捉走了，主角去救当然是义不容辞的啊！你不救让别人捷足先登，那以后公主不要你了可就亏大了！②为博美人一笑，为将来追求公主做铺垫。你想啊，历经千辛万苦把公主救出来，人家肯定打心里感激你吧？时间长了眉来眼去就日久生情了！③皇命难违。心里那个怕死啊！实在不想冒这个险，但被抓的是国王的女儿，抗旨是死罪，没办法，硬着头皮去吧！打住，来看看GBA上的典型英雄人物吧！

代表人物　马里奥

登场游戏：《马里奥ADVANCE2》、《马里奥RPG》、《马里奥弹珠台》等

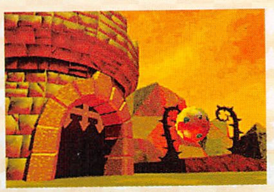
尽管在游戏方式和新意上，任天堂绝对是众多知名厂商中的NO1。但是，它的好多游戏怎么在剧情上都一个样子啊？一般来说，只要是有马里奥系列的作品，首先遭殃的肯定是我们可怜的碧奇公主。在首部GBA马里奥作品《马里奥ADVANCE》中，碧奇公主破天荒的没有被抓，而且还加入到了和马里奥、路易一起战斗的行列中。但是在第2部《马里奥A2》中，碧奇就没有那么幸运了。故事讲述的是马里奥搞到一种能在天空中飞翔的斗篷，本来和碧奇说好一起



↑咦，人呢？

李瑞	某日，A君在班上用SP看电影，B君看了说："你的微型电视机效果还不错，不过比我那个还小了点。"A君立马吐血。
读者资料	17岁，男，646000，四川省泸州市麻柳湾23号楼2号，兴趣：睡觉

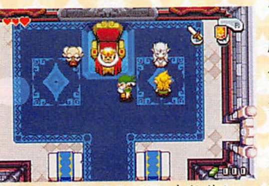
去旅行的，没想到和路易在天空中试飞一阵后回来，便不见了公主的踪影。（这两兄弟怎么学不乖啊？碧奇被抓了那么多次还让她独自一个人。）不用说又是库巴了喽，于是马路二人组再度踏上冒险路程营救公主了。不过这次他们两个也够呛了，《马里奥A2》加起来100多关呐！《马里奥A4》的故事情节稍微婉转了下，本来马里奥是为了拯救王国去的，没想到最后还是碧奇倒霉，又被抓去了……《马里奥RPG》中，碧奇被换了个"绑架"方式，人没丢，却被偷走了天籁般的声音，哭起来简直是＃@⊙△，我们可以这样想象，其实这次马里奥并不想找回碧奇声音的，反正人没有丢，但是一想到以后一直相处要听这种声音肯定受不了，无奈只能去了。这次老扮演反面角色的库巴同志竟然也成为了朋友，真是难得啊！游戏中有一个情节必须让公主跟着你，在你的游戏画面中要是看不见她的话，就会被怪物抓走，很有趣的设定。最让人想不到的是《马里奥弹珠台》这个原本与正统游戏毫无关系的作品，竟也加入了公主被抓的剧情。不愧是老任，老做些我们想象不到的事情。对了突然想起NDS上不是要有专属于碧奇公主的冒险游戏了吗？操控碧奇公主来进行游戏肯定有别一番情趣吧。


↑碧奇公主真是倒霉啊！

代表人物 林克

登场游戏：《萨尔达传说——不思议的小人帽》

林克，感觉是笔者介绍的几个人中最和公主般配的角色了，嘿嘿，美女配帅哥才是王道呀！更何况林克和萨尔达公主从小就两小无猜青梅竹马。故事剧情源自海拉尔的传说，每100年，人类世界和精灵世界之间的门会打开一次。而今年正值100年，林克受萨尔达公主的邀请参加精灵节。在举行了盛大的庆祝活动和传说勇者武术大会后，获胜的武术大会冠军吉夫突然叛变，释放了邪恶力量，并用魔法把萨尔达公主变成了石头，解救的任务自然落在了林克身上。一直以来，我们的勇者一直做着拯救世界的任务，这下子要做一改往日形象，去拯救萨尔达公主了。


↑公主不要怕，偶马上来救你！

嗯？等等，《萨尔达传说》不是老任的作品吗？怎么老任的作品中老是摆脱不了英雄救美的情节呢？啥时候可以给我们玩家换换口味来点新鲜的剧情啊？强烈建议以后萨尔达作品中加入"里·萨尔达传说"的概念！当林克一次通关拯救了公主后，游戏第二遍就可以选用萨尔达公主来冒险！而林克就变成了萨尔达公主的召唤兽。

代表人物 亚瑟

登场游戏：《超魔界村R》

我终于知道为什么任天堂要找卡普空来制作《萨尔达传说》了，因为……因为卡普空本身就是一个支持英雄救美情节的公司嘛！你看这款《超魔界村R》，讲述的就是主人公亚瑟拯救被恶魔抓去的公主的故事。不过，这个主角不好当啊！虽然和马里奥一样同属于上了年纪的人，但是我们

马里奥大叔好歹也身强力壮，跳下就能把敌人踩扁吧？相比起来亚瑟就太弱不禁风了，游戏中当亚瑟受到伤害失去盔甲时身上一根根明显的肋骨，跑起来幅度还大的很，真是不免让人为这位英雄担心几分。拜托啊大叔，您这么把年纪了就不要学人家年轻人去救美泡妹妹了好吧，你说你干吗去受这个罪啊？


←老套啊老套。

拯救世界篇

这种剧情已经被各大厂商在各大平台上的各大游戏上运用了N次了，可说是老土中的老土。每当世界陷入危机的时候，总有那么一个英雄担负起这个责任，勇敢地向恶势力发出挑战，完成拯救世界的使命。话说回来，"一个好汉三个帮"，在冒险中得到同伴帮助是少不了的，能单身一人独闯虎穴的毕竟少之又少啊！不过这个英雄也不是谁都能当上的。首先，最起码要有一种异于常人的能力，要是啥都不会就去拯救世界那不是找死啊？其次，要具有"打不死"精神，虽说是英雄，可面对众多魔物也会有被KO的时候，每次被KO后要勇敢地站起来，不能怕！最后，英雄的相貌最起码也要对得起观众吧？所以最后的条件就是人要长得帅！具备了以上几点，你就可以当个英雄，去拯救世界了哦。

代表人物　咸蛋超人

登场游戏：《咸蛋超人警备队——怪兽来袭》

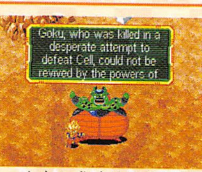
在众多GBA游戏中，很显然这个游戏一点也不出彩，我想大家也不会花太多时间在这款游戏上。但是要说到拯救世界这个剧情，我们就不能不提起他--咸蛋超人。咸蛋超人又叫奥特曼，说起奥特曼，我想应该是众多玩家一个美好的回忆吧，可以说是一代人心目中的英雄。只要有怪兽破坏地球，奥特曼就会出现并打败它。虽然是千篇一率的剧情（一开始是超人打怪兽，打了一阵子后是怪兽打超人。当超人胸前红灯转变为绿灯的时候，超人使出必杀-动感光波，怪兽被KO），却依然不能阻止一代人每天6点半准时守候在电视前目睹他的英姿。《咸蛋超人警备队——怪兽来袭》的剧情很好地把各时期版本的《奥特曼》进行了融合，在游戏中玩家将和超人奥特曼及警备队以保护地球为己任，来抵抗外星势力的侵略。不过，这个……说是保卫，其实我们的英雄在游戏中也稿破坏的。游戏里面有个情节就是当怪物出现在居民楼，奥特曼要在居民区和它打斗，一场战斗下来，居名区已经夷为了平地。（怪兽：别把责任都往我身上推，怎么看也不可能是我一个兽干的吧？）在战斗后的评价上，怪兽破坏的居民楼居然都算在了奥特曼身上。


←超人出现！动感光波，哔—哔—哔！

代表人物　孙悟空

登场游戏：《龙珠Z—悟空的遗产》、《龙珠Z—悟空的遗产2》、《龙珠Z—布欧的愤怒》

中国历史上吴承恩的《西游记》中主角孙悟空的任务是保卫唐僧西天取经，日本著名漫画家则用自己的思想创造了另一个英雄，他的任务不再是为了一个人，而是为了整个地球。悟空可以说还是很适合我们的英雄标准的，虽然属于动物（猩猩），可是长的还是很帅的哦，而且还有责任感，让人有安全感，怪不得琪琪对他那么死心踏地。生命力就更加不用说了，主角嘛，一般不是那么容易死的，何况还有让人起死回生的神龙啊！GBA版本《龙珠Z》的三步：《龙珠Z 悟空的遗产》、《龙珠Z 悟空的遗产2》、《龙珠Z 布欧的愤怒》。以RPG形式延续了故事剧情，从与那美克星人的战斗到与人造人的斗争，直至最后和恐怖魔王布欧的决死战，悟空一直努力保卫着这个不是自己故乡的星球。让人记忆深刻的一幕是当沙鲁即将自爆时，为了保护地球和人类，悟空不顾自身安危把沙鲁带到了界王那里。回顾了漫画，我们会发现虽然每次战斗都存在着一个很大的危机，但是等到危机过后，原先的敌人都会变成朋友，然后一起为保护地球战斗。例如为得到永远不老而与悟空战斗的



↑令人感动的场景！

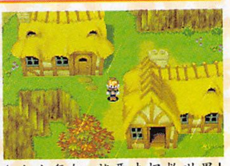
岳程	NDS？铅笔盒？上课时好隐藏画面，不算烂！总之，我喜欢。
读者资料	14岁，男，730000，甘肃省兰州市第五中学，兴趣：GAME、MUSIC、STUDY

短笛、来自那美克星的贝吉塔、后来成为小林妻子的人造人7号和最危险的人物胖布欧。当然，这种设定的结局还是很让人满意的。

代表人物 罗宾 加鲁西亚

登场游戏：《黄金太阳 开启的封印》、《黄金太阳2 失落的时代》

虽然《黄金太阳》这款原创的游戏给我们带来了视觉新体验，但不能否认的是游戏的剧情还是比较老套的。其实我们也不能去责怪厂商，毕竟这个是游戏，不是拍电影，《黄金的太阳》的世界观很大，也只有用这种题材来表达了。一代中剧情主要以罗宾为主，在一次阿鲁法山的巨岩事件中，主角失去了自己的父亲。三年后的一天，他和同伴由于好奇心的驱使无意中打破了村子的禁忌，开启了一个不能被开启的封印，被坏人利用夺走了其中三颗元素石。传说当四颗宝石放在四元素灯塔时，掌握炼金术的人将拥有一切。从那一天起，罗宾就明白了自己的使命，一定要阻止两个野心家点燃灯塔支配一切。于是整个世界的命运都掌握在罗宾和他的伙伴手中。从剧情初来看，罗宾是误打误撞才当上了"救世主"这个角色。也难怪，这个童心未泯的小男孩开始只是为了满足下自己的好奇心，未想到一时的好奇就使得自己背负了一个沉重的使命。不过一路上可以说还是很顺利的，帮助后来的同伴找回拐杖，帮助比利比诺村的村民回复原样，消灭阿尔丁村的水怪……不过最后他们依然没有及时阻止灯塔被点燃，与其说是一个遗憾，不如说是一个伏笔，为一年后发售的《黄金太阳2-失落的时代》做铺垫。令人稍感惊讶的是在二代中主角变成了一代中因为山崩被洪水冲走的加鲁西亚，不过在后来还是会和罗宾会合，一起拯救世界。



↑小小年纪，就要去拯救世界！

这次，任天堂没有再做伏笔，以一个圆满的结局结束了故事。如果要再出续作的话，看来要有新的使命了。《黄金太阳》的世界观很多都是体现在与各样人的对话中，要了解世界观，起码要看懂剧情对话，很可惜国内玩家不懂日语，面对谈话内容一味按键跳过，内容一多按就按得很烦，于是就觉得游戏的对话成了这个游戏的诟病，但是如果看得懂剧情的话，可是会乐在其中哦。

寻寻觅觅篇

这种剧情一般分为两种情况：一是被别人用魔法或是用其他方法夺取了自己身体的某个部分或功能，这种剧情在动画片中是再熟悉不过了，以前的先不说，就连近期最值得关注的宫崎峻大师的新作《哈尔的移动城》也沿用了这样的剧情。主角女孩子被巫婆变成了老太婆，最后在王子的帮助下恢复原样。这样的剧情还算是喜剧类型的，相比某些人到最后即使找回了原本想要的东西，但最后仍以悲剧收场的结果好的多了。这种主角一般来说由于自身的能力肯定是需要帮助的（你想要不是自己能力不强的话怎么会在一开始被别人下毒手呢），主角往往是在冒险中变强大。二是因为属于自己或别人的东西被抢走，出于某种特别意义或是人道主义一定要帮别人找回来，不过路途也不是那么顺利的，说不定什么时候会陪上自己的小命。

代表人物 爱德华 艾尔

登场游戏：《钢之炼金术士 迷走的圆舞曲》、《钢之炼金术士 回忆的奏鸣曲》

"人不付出就什么也得不到"，话虽然是这么说，但是对于爱德华和艾尔来说，事实是很残酷的，原本想让过世的母亲回到自己身边，但是炼成失败，哥哥失去了一个胳膊一条腿，弟弟更惨，整个人都没有了，只剩下灵魂和一副冰冷的铠甲。付出了极大的牺牲，不但没有得到想要的，还失去了自己的一部分。为了找回原来的身体，兄弟两个踏上了旅程，去寻找能让他们身体复原的贤者之石。其实个人认为爱德华现在的样子很酷啊，干吗急着恢复原样啊？要是钢铁手臂里再做一门离子炮就更酷了。（众人：你在想什么啊！）倒是弟弟，确实应该变回原样，原本是一个可爱的小朋友，现在却……这本动画片不管是在日本还是国内都非常有人气，而出名漫画总逃不掉被游戏化的命运，所以在GBA上见到相关游戏也就不足为怪了。游戏的剧情也是顺着动画来发展的。里面还穿插了



↑兄弟俩付出的代价太大了。

李梓源	学动画的我为中国的动画、游戏感到悲哀，而她将来的前途要靠我们这些热爱游戏动画的去努力，希望我们下一代能玩到自己的游戏！
读者资料	20岁，男，412008，株洲工学院包装设计艺术学院动画04-1班10号信箱，兴趣：看书、动画、游戏、日语、体育各项、吃、穿、睡

许多原创的事件，估计是为了以后多出几作骗铁吧。虽然游戏中爱德华和艾尔并没有找回失去的东西，故事也还只进行到一半，不过要在GBA上见到第3作的希望很渺小了。现在动画已经全部结束了，虽然最后兄弟俩恢复了原样，但是却发现两个人生活在不同的世界，可以说是一个悲剧吧。

代表人物 美堂蛮 天野银次

登场游戏：《夺还屋/闪灵二人组》、《闪灵二人组－首都夺还作战》、《闪灵二人组－邪眼封眼印》

“你有什么是被夺走的东西吗？我们都可以帮你夺回来。”这句话出自两个叫“美堂蛮”和“天野银次”的大男孩口中说出的。真是弄不明白啊，一般人都是抱着多一事不如少一事的心态，他们两个却把帮别人抢回东西当做乐趣！在夺还过程中有时候会遇见高手中的高手，极度危险的人物。最让人哭笑不得的是辛辛苦苦帮人家抢回了东西，拿到报酬总会因为突发事件而变的又身无分文。笔者记得有这么一个情节：为了夺回一个美堂蛮自认为是装着白银的保险箱遭遇上了豺狼医生，还差点使银次丢掉性命，费了九牛二虎之力换来的却是一个甜瓜，你可以想象阿蛮当时的嘴巴张的有多大。由KOMANI制作的《闪灵二人组》也在GBA上登场了，至今也已经发售三作了，容量从32M到128M，漫画以及TV中的很多夺还事件也在游戏中得以重现。比如第一作中帮小男孩夺回《FF》游戏卡（帮史氏做广告？）以


↑首作做的不敢恭维！

及招财猫的夺回，二代则是以无限城原子弹夺回为主线，三代叙述与魔王间的战斗，到最后发现魔王竟是外国女孩。考虑到一味照搬故事情节会使玩家觉得没有新意，三作中还穿插了一些原创剧情。第一作《夺还屋/闪灵二人组》刚出来的时候还真的是为KONAMI捏了把冷汗，虽然他是TV界的巨头，但是在掌机上似乎没有几个像样的游戏，何况是RPG了。剧情一方面要参照TV漫画中内容，还要加入原创的剧情，一个拿捏不到位就会被FANS骂。还好虽然第一作做的不尽人意，但KONAMI利用容量的提升使流，画面，音效方面大幅加强。到第三代《闪灵二人组－邪眼封眼印》做的比较让人满意了，其中还对一些TV中没有解答的内容做了回答，可惜不懂日语的玩家就比较遗憾了。

千里复仇篇

代表人物 马克斯·佩恩

登场游戏：《马克斯·佩恩》

世界上最悲惨的事情莫过于失去了自己的亲人或是爱人了！人总有生老病死，这是千古不变的定律，但是要是你的爱人是死于非命，你会怎么想？选择沉默还是选择爆发？马克斯·佩恩显然选择了后者。在这之前，马克斯·佩恩还在为纽约警察局充当秘密警察的角色，当执行了一系列任务后马克斯开始厌倦这样的生活。当他准备辞掉工作一心扑在家上时，却迎来了意想不到的噩梦：回到家，等待他的不是妻子的热吻和女儿亲切的叫声，而是两具冰冷的尸体……《马克斯·佩恩》的剧情在电影上来讲是非常多见的。主角以为他的离开会带来以后的平静生活，可是他错了，他忘了他是警察，而“出来跑的，迟早是要还的”。一夜之间发生的家庭变故，使他再次拿起了武器，走上了复仇的道路。



↑佩恩啊，拿起你复仇之枪报复吧！

可是这次他又错了，也因为他是个警察，利用警察的身份来为自己报复行为开脱显然是不明智的。即使他把仇人杀了，他又能得到什么呢？最亲的人还是永远离他而去了。GBA的《马克斯·佩恩》虽然较PC版做了大幅缩水，但是剧情、系统、场面都得以很好的保留。依然是复仇，依然是那么血腥的画面，可以说制造了GBA上首个暴力18禁的游戏。比起后来出的暴力型游戏《GTA》，个人更偏向于《马克斯·佩恩》，

毕竟面对复仇这样的使命而大开杀戒比起无缘无故对手无寸铁的市民下手心安理得的多了。其实像马克斯·佩恩这样失去亲人走上复仇之路的人也不在少数，GBA上《幻想传说》中主角克雷斯也没有想到去了次森林后回来看到的是被敌人屠村后的样子。只不过他和同伴是以大局为重，放下个人恩怨，以拯救世界为主要任务的。

人为财死篇

代表人物 瓦里奥

登场游戏：《瓦里奥大陆 妖姬的财宝》

俗话说“万恶钱为首”，有些人就偏偏耐不住，听说哪里有财宝就往哪里跑。什么？你不相信？我找两个人来你认识认识！首先有请我们的瓦里奥大叔！以下是笔者对瓦里奥大叔在GBA的《瓦里奥大陆》寻宝归来的一次访谈。

笔者：“瓦里奥大叔！听说您在GBA上进行了一次寻宝运动，请您给我们讲下事情发生的起因、经过、结果好吗？”

瓦里奥："有啥好讲的？俺这人就这样，你拼命想知道的事情俺就偏偏不告诉你，除非你对俺说你一点也不想知道。"（抠鼻屎状）

笔者：“啊？哦！真的，我们一点也不想知道您探险的经过。”

瓦里奥：“话说某天俺正做梦梦见欺负马里奥，突然……”

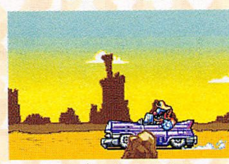
笔者：“突然怎么样？”

瓦里奥：“‘窗外的麻雀……在电线杆上多嘴’就把俺吵醒了。”

笔者：“请继续。”

瓦里奥：“反正醒了也就醒了。吃完早餐俺就一边扣抠鼻屎一边看报纸。忽然一条消息吸引住了俺——‘在山中发现了金字塔！传说这座金字塔沉睡着过去这个国家的公主，而且金字塔里也藏着大量的财宝！’这种事情怎么能少了本大人呢？于是俺就开始俺的冒险。”

笔者：“经过呢？”



↑开着大奔去寻宝！

瓦里奥：“在战胜了变态玩偶，恐怖小熊，妖姬的亡灵等一系列强大的BOSS后。俺终于找到了财宝，还得到了公主的初吻。”（陶醉状）

笔者：“您是说您达到了普通结局和完美结局后被美丽的公主KISS吗？可是我怎么听人说您去了两次分别是最差结局和不良结局被恐龙公主咬啊？”

瓦里奥（瞪眼）：“多嘴！扁你！吃我一招鼻屎臭臭拳！”

代表人物 路飞

登场游戏：《海贼王棒球》、《海贼王 目标！赏金王》、《海贼王 七岛大秘宝》

少年路飞的梦想是当一名伟大的海盗，在一个偶然的情况下吃了恶魔的果实拥有了特殊能力——四肢能像



↑有钱再苦也值得啊！

橡皮那样来回伸缩，但付出的代价却是永远不会游泳。十年后，路飞真的出海了，他的目标是当上海盗王，并在伟大航道上找到海盗王葛鲁多·罗渣留下的财宝。可是不会游泳的海盗，就好像一只小鸟没有翅膀却想在空中飞翔一样，听起来简直不可思议。但这个小子在拥有了一系列强劲的伙伴后，他正大步朝着自己的目标迈进，要是真的让他找到的话就发达了，起码也有几亿呢！不过路飞看中的似乎不仅仅是海盗，只要哪里有钱，他就往哪里跑，甚至玩起了棒球游戏，《海贼棒球》就是用钱吸引了未来海盗王的注意啊。大富翁举办“海贼王”棒球比赛的新闻传到了路飞的耳朵里，据说胜利后可以得到大量赏金，那么大的诱惑怎么不叫人动心呢？何况路飞这个小子食量超大，再吃下去恐怕挨不到伟大航道了。哎，也难为他们了，人到了穷困潦倒的时候可是什么事情都会干的。

后记：综观这GBA上将近2000个游戏（全部包括），除去各种语言版本的，差不多有1300个不同的游戏，但是总的来说能够让人在剧情上投入其中可以说不是很多。当然，笔者也只是走马观花，还是那句话，写的不好您别较真，要是文章在某处能博得您会心一笑，我的目的也就达到了。

业界的三分

最近掌机市场上全是NDS和PSP你方唱罢我登场的热闹，GBA倒是表现得平平无奇，而且，许多著名制作公司都有将制作中心往两款新的主机转移的倾向，所以，我们这期的三分天下也主要是围绕两款新主机的龙虎相争。

先来看看在目前掌机销售市场上霸气十足的NDS，最近NDS持续热卖，任天堂更是趁热打铁地宣布截至2004年12月16日NDS主机在美日两国出货量都已过百万。据称，NDS除了在日本热卖外，在香港发售后的销售情况也异常理想，由于需求极大，就连香港NDS总代理也把每部NDS的批发价提高了100港元。来自坊间消息，部分店铺更是出现供不应求的情况。

在如此令人眼馋的销售势头下，NDS在中国大陆地区市场状况又怎样呢？众所周知，在利益的驱使下，中国电玩商的速度从来都没有慢过国外的销售商。自11月21日美版NDS在北美地区发售后，立马以闪电速度通过水货渠道进入了中国市场。由于香港地区NDS价格居高不下，自然大陆地区也甭想便宜入手，据来自网络的消息，目前深圳地区NDS的价格在1800元左右，而且大部分有现货，而北京地区的玩家就比较糟糕了点，传闻2200元以上——不知道发稿之时价格有没有回落……

另外选择来自网络论坛的消息，目前，NDS在重庆的报价为2300带一款游戏，上海为2400带游戏，裸机的话，江苏的报价是1600元左右，成都则低至1400元……但是，目前西部许多城市的玩家仍反应难以买到现货。就以当前情况来看，现在NDS的价格并不稳定，而且水分较多，并不是购买的好时机，目前任天堂正在想方设法增加产量（那是废话），为节约起见大家不妨等待美版主机的第二批货源，或者干脆等到日版主机的发售吧。

随后看看一条来自游戏方面的小道消息：

《合金装备》将登陆NDS

据n64europe的消息（该网站未注明消息来源，显然也是小道），KONAMI将会基于老《合金装备》系列的第二作《Metal Gear 2: SolidSnake》推出NDS版的《合金装备》，而且该游戏将在明年9月21日发售。

NDS谈完了，咱再看看挤进掌机市场切蛋糕的另一个大主儿。NDS发售，索尼果然坐不住了，于是PSP也赶在12月12日急急忙忙地推向市场，据来自网络的消息，PSP首发之日国内价格已被炒至近5000元，好在最近供货商眼热，一拥而上，才让价格回落到将近3000元的样子（网上价格还是3300元左右）。

关于PSP，其是否会通过正当的途径进入中国以及进入中国后将如何进行销售可能是玩家们最关心的话题之一，一条新浪网翻译自国外的消息称：

PSP的中文菜单行货将发售

该消息称中文版PSP将有望在明年与国内众玩家见面。而且最让中国玩家安慰的是——它的售价将被控制在2000港元左右的价位。该消息称，据SCE 企业总裁及技术总监茶谷公表示，PSP将有机会在农历年前率先在香港及台湾地区推出，标版PSP的售价约为2000港元（那岂不是过年的时候就有行货PSP享受了？）。目前PSP有价无货，价格曾一度被部分垄断商家毫无道理地抬高，这则消息想必是对JS最有力的打击。只是希望这则消息不要仅仅是停留在让我们望梅止渴的境地。只要价位合理，如同“小神游”一样，PSP在中国市场也是相当有竞争力的。

另外值得一提的是，有来自美国的消息，称PSP将于明年3月31日正式全球开卖，其中也可能包含中国，不过这个可能实在不是很大……

还有一则关于PSP的消息可能大家比较关心，就是：

IGN实测PSP游戏时间

PSP高画质所带来的高耗能在相当长的时间里成为玩家们担忧的一个因素，虽然索尼公司再三保证PSP的游戏时间绝不会太短，甚至放出

匡晓宇	《PG》比其他杂志精彩有趣多了，看了之后整个人都会振奋起来
读者资料	20岁 女 南京市

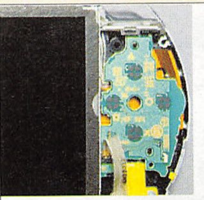
PSP能够连续游玩近6小时的消息仍然不能够让玩家安心。好在如今PSP终于发售，一切到了“兑现”的时候了，于是有好事者——比如著名的美国游戏网站IGN便果真推出了一篇PSP游戏时间测试报告,有理有据，想必令索尼大汗。相关资料显示，IGN一共测试了PSP对高处理效能负担、高光碟读取负担、持续休眠模式、Wi-Fi 无线网络连线、MP3 连续播放5项内容的电池持续使用时间 ，结果高光碟读取负担 5 小时9分（使用游戏《魔域幽灵编年史》，频繁读碟）和高处理效能负担游戏时间3小时32分（使用游戏《山脊赛车》，采用亮度、音量最大）两项结果不太如人意，看来准备购买PSP的玩家要注意，PSP真是没有辜负“电老虎”的美名，要给这个吃电的家伙准备好充足的能源才能玩得畅快啊！好在用PSP听MP3持续了10小时39分的成绩还差强人意，不过最吃电的情况还是Wi-Fi无线网络连线：2小时46分，完全不够过瘾。

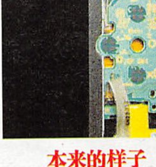
接着看，现下最让玩家心惊肉跳的可能是以下这条消息：

PSP暗藏重大瑕疵 按键可能会失灵

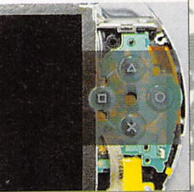
消息来自日本的“专业级”玩家论坛，据日本消息，最近不断有拿到第一批PSP的玩家发现了各种机器的问题，看来这次PSP的发售很符合索尼公司一贯作风啊——为了和对手争夺市场，又把尚未研发完备的主机急急地推向市场——反正抓进篮里全是菜，倒霉的总是个别玩家。好在日本的玩家无愧专业级称号，硬是要和索尼较真，所以这两天又有日本玩家爆出





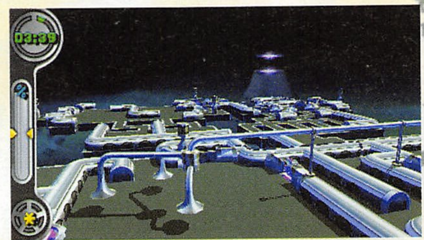






PSP的“口”按键与原始设计不符，导致按键失灵的消息。在日本玩家的论坛上还附有PSP实机图和“本来的样子”图片，供玩家对比，光看就够让人心惊肉跳了。这里放出来，供大家参考一下，不过转生劝大家，要买索尼的东西不要急在一时，等它自个儿“查漏补缺”完了，咱再下筷子也不急。

游戏方面，索尼公司当初承诺的首发游戏大多到位，最近比较值得一提的是一款比较另类的游戏《水银》，从网站TGbus.com 看到，这是一款非常具有创意的游戏，画面看上去比较简单，但据称引擎却是相当的先进，可以完美的计算出液态金属各个部位的物理状态，在水银球滚



动的道路上会发生真实的扭曲、混合等状态。玩家的任务就是引导水银球前进，躲过重重阻碍到达目的地。虽然操作非常简单，本作的变化却非常丰富。游戏中有很多解谜益智成分，比如说通过不同的倾斜角度将水银分割成多种颜色的不同部分，这样才能激活开关等。在PSP大炒冷饭的首发队伍中，惟独这款游戏独具匠心，虽目前名气不响，但是颇为值得期待。

据称，目前游戏已进入压盘状态，很快可以与玩家见面。

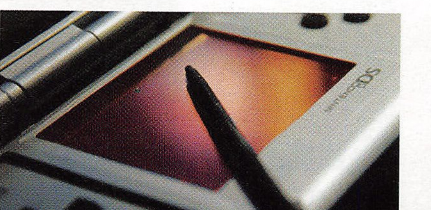
文/转生之炎　责/娜卡

赵颖	卡比，卡比，可爱的卡比，为什么雪人不是卡比样？
读者资料	20岁 女 200237 上海市梅陇路130号14舍233室；兴趣 上网，玩卡比





图片提供/窗外不归的云　编排/雪人



↑点击……换取一片新天地！Touch Me!



↑改变，并不是只属于外形；本质却来自于每一个人会心的愉悦。

时尚如期而至，记起一句话：窈窕淑女，君子好逑……



↑红色是激情，让我们以炽热的心来迎接新的挑战。

↓佳人小坐，眉笔旁置，等待你为她画眉。





↑能看见什么呢?它的意义……已经不再局限于单纯的“游戏”概念了,它给我们带来的,是享受……

只要你是一个游戏玩家，那么你就不会对游戏硬件感到陌生。它们就像是我们的朋友，默默地带给我们快乐。有人说游戏是一种艺术，那么游戏硬件中也就应该包含着一些美学。在这里，我们只想让你和我们一起分享这种美。同时,我们也想告诉你：这种“硬的美学”也存在于你的身边，如果你发现了它，别忘了留住这个瞬间，并和我们分享它！

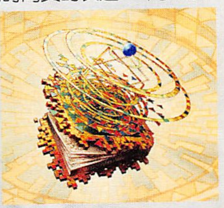




第一回 百物语

编排/暗凌

《最终幻想战略版Advance》(简称FFTA)作为和日版GBASP同捆发售的游戏，表现确实优秀，早在发售之前，制作人宣称这是一款可以玩上一年的游戏，暗凌认为此言不虚，我一接触到FFTA，就被游戏中充满幻想的魔法世界深深吸引，沉迷其中的时间真的长达一年多哦！



游戏的剧情开始于一个小镇，主角马修和好朋友丽兹、缪特以及弟弟德奈特一起阅读了一本名为《Final Fantasy》的书，这本神奇的书为它的拥有者缪特创造了一个特殊的世界，在这个世界里，他的一切愿望都能得到满足，而马修、丽兹、德奈特三人也被带到了那里。马修在莫古利的帮助下建立了自己的社团，在各种战斗中渐渐适应了这个世界的生活，也偶遇了丽兹、德奈特，在经历一系列的突发事件之后，马修惊奇的发现制定这个世界各种法则的女王是缪特的母亲，而他的父亲则身为最高裁判维护法则。明白了事情真相之后，马修努力解开各人的心结，说服大家回到原来的小镇，圆满的结局。



游戏的系统基本继承PS版的前作，水晶、莫古利、陆行鸟、召唤兽等设定充满了FF风格。游戏自由度很高，丰富的支线任务可以反复挑战，多达40种以上的职业可供选择，自由转职系统使玩家能培养出最强的职业组合，暗凌比较偏爱维埃拉族的暗杀者哦。

“法则”是FFTA的关键字，随着天数的改变，法则也在不停轮换，除了在死之街不受法则约束之外，其他地点的战斗都会有裁判监督，战斗时如果触犯法则，轻则被黄牌警告，重则直接被送进监狱。而美版FFTA里更增加了奖励法则，遵守奖励法则的话会得到JP值的奖励。JP值是FFTA里的新设定，一般打倒敌人以后可以获得，盗贼装备“偷取JP”技能后也能够从敌人那里获得。JP可以用来发动COMBO技能，JP越多伤害越大，而其他在COMBO技能发动范围内的己方成员会一起合击；如果积攒到JP到10点的上限，可以召唤神兽对敌人全体攻击，各种族的神兽也是很值得一看的。





战斗时只能出场六人，配合不同的职业技能、法则、抵消法则卡片，战略是多种多样的。完成主线任务后能获得城市、森林、湿地、沙漠等不同地形的据点，摆放在地图上形成一定的包围关系后，能得到一些道具，其中不乏带有赤魔导士最强技能“连续魔法”的杀意剑等珍贵道具，所以据点的摆放是需要好好考虑的。



配合GBASP的前光机能，FFTA的颜色模式设定有三种：液晶A适用于GBA，液晶B适用于SP，电视模式适用于使用NGC的GBP周边在电视上玩。选择液晶B模式的话可以看到在前光下的游戏画面颜色鲜艳亮丽，比GBA的画面要好很多。

FFTA的发售是很有意义的，自从SQUARE和任天堂分道扬镳之后，S社的作品就再也没有出现在任氏的主机平台上过，FFTA发售前，有消息说S社将会为任天堂的掌机制作一款FF题材的游戏，而随后这个消息就得到了证实。FFTA作为SQUARE回归任天堂的第一款游戏，被安排在2003年2月14日和GBASP同捆首发，可见两社对这款游戏的重视程度，除此之外，同日还有FFTA限定版珍珠白色GBASP发售，主机和软件的销量都不差，当时国内这款限定版SP和同捆游戏甚至被炒到2000以上的价位，时至今日，这款限定版SP在市面上已经很难看到了。

张颖	支持《黄金太阳》，支持《王国之心》，支持《最终幻想》！
读者资料	18岁、女、兴趣：音乐、gba、漫画

携带的成功

简单的过去 Vol.01

文/逆转ACE：nakazawa
责/娜卡

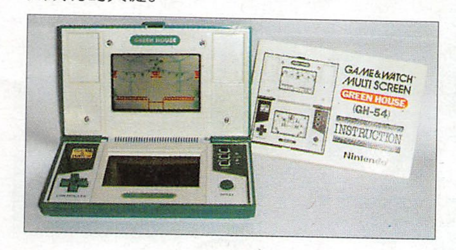
在21世纪的第五个年头，在游戏业浸淫几十载的任天堂大叔和踏入游戏业刚满十年的王者索尼终于提前拉开掌机战场决战的硝烟了。这场战争注定是要到来的，只是时间比曾预想的要略早了一些，至少不应该在GBA还未满4岁的此时。这从另一个侧面也反映出正是如今掌机市场的成功运作和表现(其实也完全可以说成是任天堂的成功表现)，使得这块越来越大的蛋糕对于在家用机市场早已高枕无忧且游刃有余的SCE产生了更大的诱惑力，因此其才会迫不及待地插足于此。这也正如同你的东西好卖就会有人来盗版的道理一样，恰恰说明老任的掌机获得了明显的成功，所以也才有人会眼红地欲来分一杯羹。显然，掌机次世代战争最终鹿死谁手并不是我们所要关心的，仅以此为引言，而将要来探讨的是如今掌机市场火爆的根本——携带的成功。



首先让我们追溯到那个还满是蛮荒的“掌机时代”，80年代中期，当我们这辈还刚看上黑白电视机的人来说，Game&Watch在我们看来还是不可思议的稀贵掌中之宝时，远在东洋的彼岸却早以成为风行一时潮流必备品。也许在今天看来，那根本还不能够算作是合格的游戏，甚至还可能被人嗤之以鼻，但在那个时代，作为掌上游戏开先河的鼻祖，那已经是人类最高的智慧结晶了；也许在今天看来，当时那昂贵的甚至可以买上如今一款潮流主机的价格，会令人瞠目结舌，但能够随处携带体验到人与AI之间的对战，其带来的乐趣已经是物超所值了。这个采用与当时风行的电子表一样的液晶屏，作为时髦的新事物而大卖，尽管游戏只有那么几种，但其简单、易上手以及益智的特点使之成为老少皆宜的全民游戏，且不说日本，就是到了80年代末90年代初的我国，也几乎是人手一台俄罗斯方块的黑白液晶掌机，尽管就是那么简单，尽管当时的FC已经开始普及，但大家似乎更热衷于拿着那样的一台国产仿制的方块机不断地与朋友或是挑战着自己的记录。而且在当时玩物丧志为大统的观念下，连接着电视的游戏就是错误，拿在掌中的娱乐才算正大光明的益智，以致于当时就这样的一台Game&Watch类型的掌机，成为很多人的儿时玩伴，并给大家留下了难忘的回忆，尽管这个伴在最后也会被食之无味地抛弃。

因为Game&Watch类型的掌机是事先将游戏程序内置于机体内且无法更换，所以其发展受到了很大的局限性，毕竟那样一台在当时价格不菲的机器，不是每个人都能够为了新游戏而承受再买新机器的消费。由于矛盾的出现于是也便衍生了革命性的进步，若Game&Watch只是初代掌机发展的一个雏形的话，那么GB的出现便奠定了整个掌机王国的基石，其历史以及在发展过程中所产生的巨大影响更成为任氏帝国及其拥徒们至今仍所津津乐道的，甚至可以说是游戏史上的一段传奇。相比于Game&Watch，GB是真正做到了携带游戏质的进化，不仅可以如同家用机般地依靠外插卡带来选择自己所心仪的游戏，而且在游戏画面上有了质的提高，相比于Game&Watch在液晶屏幕上预制的游戏图案来说，GB的游戏画面水平在当时的技术条件且特别又是在几乎还是空白的便携移动领域，已经算是高端了，回想一下，那个时代大家能够随身携带的便携设备，除了随身听似乎也只有GB了。GB这部全球第一个销量上亿主机的普及和广受欢迎度不单单是依靠其便利性，更多的还是出色的不亚于当时主流家用机的游戏素质，可以说携带性为掌机带来了成功的基础，而其游戏软件对位于携带的特性素质成为了决定其成功的关键。





冯好	《PG》是个宝，每天少不了。周一到周末，不看不舒服。
读者资料	21岁、女、沈阳市

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第一回

POKÉMON

文/pmgba maple 编/娜卡

"只要努力，Pokemon会成为30年不消失的形象产品"
——Pokemon制作组 石原恒和 语

1996年2月27日，所有口袋玩家都不会忘记这一天，正是这样一个平凡的冬日，一款游戏的悄然问世，奠定了它在这个世界上独一无二的辉煌，同时，也不知不觉改变着这个世界。

Pokemon(口袋妖怪，即pocket monster的缩写)这个名字现今已家喻户晓，"Pokemon"与"Nintendo"的名气几乎不分伯仲，在崭露光芒的那一瞬，它的魅力便如闪电般传播到世界各地。短短两年之间，Pokemon已无处不在。在生活中的各个角落，都可以找到Pokemon的踪迹。口袋妖怪的游戏、动漫被翻译成30多种语言，在美、英、德、法、中等六十多个国家发行。口袋周边商品更是包罗万象，无奇不有。从食品到生活用品，从卡片到模型，再到文具、服装、装饰……据不完全统计，单单被官方Pokemon中心认可的周边商品就达近万种，全球共有数百种行业数千家公司生产Pokemon的商品，遍及上千个国家和地区，构筑了游戏界上最庞大的周边神话。Pokemon成为了游戏产业史上价值最高的品牌，它所创造的价值，也是难以用数字来衡量的。

Pokemon诞生在任天堂最艰难的时期，上天赋予了它重要的使命。如果没有Pokemon，我们现在或许再也无法看到GBC、NGC，以及它们的后辈GBA/SP、NDS，甚至……任天堂。

正是因为Pokemon特殊的功绩，任天堂就绝对不会抛弃口袋这一大餐，只要任天堂的大旗还在风中飘扬，口袋妖怪的形象就不可能消失。退一万步而言，即使如果真的有一天，任天堂在一夜之间消失，Pokemon也不会因此便成为历史，因为，它是Pokemon。

Pokemon的成功，一直被传为游戏史上的一个神话，不论任何领域，Pokemon都发挥着它无穷的魅力。首部电影《超梦的逆袭》打破的美国电影史上最高票房记录，华纳公司每小时7万通使总台瘫痪的电话，每到对战日时Pokemon中心排成的长龙，全日空ANA Pokemon客机所带来的客源……一切的一切，Pokemon的魅力表露无疑。

转眼间Pokemon也将迎来自己8岁的生日了。8年，对于风云四起、瞬息万变的游戏界来说，经历了多少风雨，但Pokemon在这一股股浪潮中依然能屹立不倒，每当一部口袋妖怪新作首发时轻松突破100万销量的成绩，及其所带动的硬件销量可见一斑，"怪物级软件"的称号由此而来。



↑Merry Xmas

Pokemon跨越了明显的年龄、性别和文化的界限，不论任何人都能喜欢上它。1999年美国时代周刊评选出年度十大风云人物，在其中高居第二名的，是榜上唯一一个非人类，皮卡丘(Pikachu)。

说起这只可爱的黄色电气宠物，恐怕没有人不曾听过它的大名。在日本，皮卡丘在玩家心中以25.1%的人气和Hello Kitty(42.2%)、哆啦A梦(25.3%)并称为最受欢迎的日本三大卡通偶像。说Pokemon有魔力毫不为过，单单是这只皮卡丘，便吸引了多少玩家，口袋中的每一个角色，都为任天堂创造了无限的商机。

GBA、NDS、NGC、赛尔达、马里奥……在任天堂商业战场上的众多武器中，口袋妖怪占有举足轻重的地位。任天堂社长山内博表示，他希望Pokemon发展成为像米老鼠(Mickey Mouse)一样的业界常青树，为了这个目标，整个任天堂都在不断地努力着。

事实可以见证，任天堂的目标在慢慢实现，Pokemon被称为日本商业史上"只能有一次"的奇迹。口袋妖怪开辟的世界，是现在任何一款游戏所难以达到的。Pokemon在世界上留下一个空前绝后的记录，它的影响，也在不断地孕育，不断地升华。

↓2005年开放的Pokemon公园



卢钰	我希望能在《掌机迷》上多交些朋友，得到更丰富的掌机知识。
读者资料	14岁、男、532600、广西凭祥人民医院宿舍楼2栋、兴趣：玩GBA及computer

约束之地 RIVIERA

Riviera
～約束の地リヴィエラ～

编/雪人 小侃
文/NW旅团 terryfly 水之都的守护神

GBA	Sting	RPG	128M
	2004.11.25	6090日元	1人用

接上期

0-9 精灵の森　エレンディア

ルウリとフィアの家

●二楼与ルゥリ对话就可以去偷看洗澡了……

ウンディーネの泉

●（持有“エレミナミント）碰到石头人，选择“倒す”成功后……

●持有道具不足15个时，并持有圣杯时，于尽头调查泉の水，可获得“圣水”。（以后各章均可获得）

水晶洞窟入り口。

●条件：释放“白い蝶”后。调查“蝶が群れる场所”后再选择第一项“调べてみる”可获得“クリスタルティア”。

●与クロート对话把4－9拿到的破ったページ给他，根据在4－9的选择：

文章ばかりのページ→获得“禁咒セネカ・クイ”。

魔法阵のページ→获得“禁咒ノスト・レネ”。

自分で决める→获得“禁咒クレネ・メト”。

●和ナナ对话，把牙コウモリの翼给她，主角最大HP+30。

ホビットの锻冶屋

●与カピ对话，持有4－5关入手的白银矿石和エストック的话选择“剑武器で加工”的话可得到ミスリルの剑。选择“刺突剑で加工”的话入手“破邪の灵剑”。

之后再与他对话把“クリスタルティア”交给他，注意会消耗一种枪类武器。由于制作比较花时间，因此要以后才能过来拿。

安らぎの森

●和マーシャ对话，之前4－2得到鱼的话选择“鱼おをあげる”，得到“幸せのベル”。如果获得的是“ウポラ像”，则得到“ドラゴンステーキ”。

Chapter 5　不死なる者たち

最后一个アンカルジア在ミレノ灵园苏醒了，为了里维埃拉的未来，エクセル一行来到了这个充满怨灵的地方，许多历史的名人都埋葬于此。通往灵园的路受古代六司祭的保护，需要通过他们的试炼才能继续前进。在灵园最深处终于遇到了最后的アンカルジア，并成功将其封印。里维埃拉的未来出现了希望的曙光。

回到艾雷蒂亚，エクセル刚要休息，ウルスラ带来了一个可怕的消息：她所在的ユグドラル领域受到告死天使的入侵，如果领域内的守护石遭到破坏，她就没有办法再继续阻止神罚的执行了。因此，她委托エクセル立刻前来保护守护石，告死天使间的冲突一触即发！

5-1 灭びのミレノ



①☆木の板→家に忘れてきたとか→ルウリ↓

木の板→セレネ、返してあげなよ→セレネ↓
②☆レンガ作りの建物→随机获得武器。
井户→无事件发生
③★反魂术士レヴィン
要点：死灵的弱点均为圣属性攻击，因此圣属性的武器最好不要丢弃。最后战胜魔法师并取得S评价可以获得“隐者ゲルテの书”。
③☆(调查过井户)
木→そうだね→フィア↑
木→気のせいだよ→フィア↓
木→フィアの视线を感じる→フィア↑,セレネ↓
①☆(调查过木の板)
レンガ作りの建物→近づいてみよう→★盗贼ランディ
要点：只有一个敌人，十分简单。
とどめをさす→セレネ↑
とりかえす→ルウリ↑，获得シーフ虎の巻
そんな物はどうでもいい→ルウリ↓
③☆『持有ロープ』→ロープを吊るす→平安到达5-2
『持有ロープ』→なわとびする→ルウリ↑,フィア↓
『不持有ロープ』→井户に飞び入む→Success→平安到达5-2
『不持有ロープ』→セレネにつかまる→セレネ↓

5-2 巡礼の道

①—②—③

『用ロープ下落』
①▲对シエラ受伤的处理
ロープが古かったのかな…：全体↓
怪我はない?：シエラ↑
②★明日の粮を求むる者
要点；敌人的HP开始比较高了，因此属性相克尤为重要。史莱姆仍然是很讨厌的怪物，要先解决。
③☆开いている宝箱:手探りで辺りを调べる→エクセル MAXHP－5%
转がっている宝箱:もう一度宝箱を投げる→变光明
スイッチ箱→セレネしかできない→セレネ↑→变黑暗
スイッチ箱→ルウリお愿い→ルウリ↑→无变化
②☆(黑暗状态下)
周围の状况→セレネのせいだぞ→セレネ↓
①☆(黑暗状态下)
光り辉く物→コケをとる→获得ヒカリゴケ
光り辉く物→コケを食べる→フィア↓

5-3 灵园入口

①▲躲避落石
Success→获得石ころ
*此事件在5-3①⑥、5-4①、5-6①随机出现一次

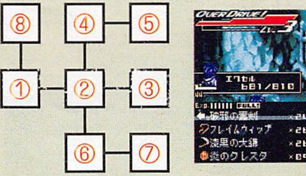
③—5-5
①—②—⑤—⑥—5-4
④—5-6



②☆石碑→获得六司祭情报
③☆妖しい花→花に触れてみる→シエラの魔法で攻击→シエラ↑，烧掉妖花
妖しい花→セレネの大镰で攻击→セレネ↑,砍倒妖花
妖しい花→匂いを嗅ぐ→エクセル MAXHP－5%
→★ヒトクイ植物　要点：火属性就是它们的弱点,魔女シエラ的火魔法很强，推荐上场。若S评价胜出可获得“ヴリトラ蛇のムチ”。
④☆天井→三选项均可→仆たちを骗したな！→セレネ↓
天井→三选项均可→道理でそんな翼が…→セレネ↓，フィア↓
天井→三选项均可→セレネを信じてる→セレネ↑
★翼ある者たち　要点:三者的弱点均为圣属性,而エクセル破邪灵剑的LV3 OD技可贯穿攻击，推荐使用。S评价胜出可获得“シルヴァームーン”。
⑤★灵园に巣食う魔物　要点：两只魔物的弱点都是火，利用火属性攻击即可。
⑤☆宝箱:避开机关→随机获得武器

5-5 北窟の灵园

⑧　④—⑤
①—②—③
⑥—⑦



②☆クイ→クイを打ち入む→ルウリ↑，セレネ↑
クイ→放っとおく→セレネのこと→セレネ↑
クイ→空を飞ぶこと→セレネ↑
③☆石碑→混沌司祭试炼→★ロキヌスの使徒
胜利后获得Lのアンク，全体MGC＋1
④☆宝箱:避开机关→随机获得武器
⑤☆石碑→终末司祭试炼→★ゼノンの使徒
要点：以魔法攻击前排的石头人，而后面的敌人弱点是圣属性，但魔法攻击无效，要注意。
胜利后获得Xのアンク，全体MGC＋1
クイ→クイを打ち入む→2000pts
⑥☆开いている宝箱:何か残ってないかな→随机

沙志君	喜欢《机战》系列、《赛尔达》系列的人和我聊。
读者资料	18岁、男、215000、苏州虎丘高级中学高二（1）、兴趣：看《PG》、动漫

获得武器
⑦☆石碑→元始司祭试炼
★アスクスの使徒
胜利后获得Aのアンク，全体MGC＋1
クイ→クイを打ち入む→2000pts
①☆(三个クイ全部打开)
キバの扉→キバの结界→三选择均可
⑧☆铁锁に封じられた剑
★剑圣ミゼール　要点：敌人的物魔攻击都很平均，而圣属性是其弱点。不过它的速度与防御都不高，利用我方速度高的同伴用圣属性抢攻，完全可以在其行动前消灭它。S评价胜出可获得“天使剑ロージア”。
接着获得“真·斩铁剑”，返回5-3，到5-6。

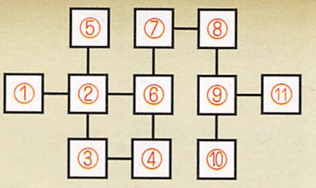
5-6 南窟の灵园

②☆墓→もらっておこう→获得“隐者ゲルテの书”→★隐者ゲルテ
墓→ダメだよ→读书が好きな人だった→フィア↑
墓→魔导书だよ→シエラ↑
墓→エッチな本だよ→セレネ↓　要点：主要以物理攻击为主，魔法师的爆发技全体冰属性攻击伤害还是比较大的。S评价胜出可以获得“圣キリエの书”。
③☆宝箱:宝箱を开ける→随机获得武器，ルゥリ↑，フィア↓→★不死なる者
☆宝箱:やめておく→フィア↑，ルゥリ↓
④☆石碑→再生司祭试炼
★イデュナの使徒
胜利后可获得Ｉのアンク,全体MGC＋1
⑥☆石碑→创造司祭试炼



★ユミールの使徒
要点：要注意鬼魂，不仅攻击附带催眠，还会盗取武器，因此要先消灭。
胜利后可获得Ｙのアンク，全体MGC＋1
⑦☆石碑→勇气司祭试炼
★テュールの使徒
胜利后获得Ｔのアンク，全体MGC＋1
返回5-3，前往5-4

5-4 地底湖



由于5-4与5-7联系紧密，因此集中在这里说明。
②▲湖 湖に入ってみる→ずぶ濡れ，道具变化→湖脱出→3000pts
①☆光る文样→进入5-7→放入“Ｌのアンク”→返回5-4
②☆宝箱:避开机关→随机获得武器
④亚麻色の魔法阵→进入5-7→放入“Ｘのアンク”→返回5-4
③☆マナウィスプ→全体 MAXHP＋10，STR＋1，MGC＋1，　AGL＋1,，VIT＋1
⑤☆宝箱:获得“魔爪イーヴンゼム”
④亚麻色の魔法阵→进入5-7→放入“Tのアンク”→返回5-4
⑦紫绀色の魔法阵→进入5-7→放入“Iのアンク”→返回5-4
⑦☆地面に突き刺さる剑→引き拔いてみる→Success→获得“ドラゴンバスター”
地面に突き刺さる剑→引き拔いてみる→Miss×3→获得ドラゴンキラーの柄
⑦紫绀色の魔法阵→进入5-7→放入“Xのアンク”→返回5-4
⑧☆石投げ→连续50次成功→30000pts
新绿色の魔法阵→★薄暗より出でし者
要点：三者都为物理攻击无效的鬼魂，用属性攻击对付即可。注意它们会改变自身的属性
⑥☆岩石→黒い石→石を动かしてみる→かまわず进む→进入隐藏关5-9
5-9返回后 ⑦紫绀色の魔法阵→进入5-7→放入“Aのアンク”→返回5-4
⑩☆(持有“シーフ虎の巻”)
宝箱:シーフ虎の巻を使う→解开机关→获得“运命のタロット”

5-9 冥府への扉

②★深渊に眠る龙　要点：前列的甲虫弱点为雷属性，因此使用雷属性攻击前列的技能。最后消灭龙可以获得龙肉。
▲获胜后→シエラ、おならした?→シエラ↓

李鹏	在我不知道PSP的意思前，一直以为PSP是“PLAY SLEEP PLAY”的简称。(除了玩就是睡？)
读者资料	16岁、男、450000、QQ：340206245

②☆冰のつらら→斩ってみる→Success→ルウリ↑→つららのカケラ→获得“魔性のつらら”。
③☆冰の块→分かるの?→シエラ↑
冰の块→シエラも作れる?→シエラ↑
冰の块→かき冰つくれるかな→ルウリ↑
冰の块→まさかアイテムとか!?→フィア↑→破开冰块（四选项对应四个女孩好感度上升）→获得“ブル—スティング”
冰の块→まさか冰とか!?→フィア↓
④★邪恶なる意志



④★尸龙／ドラゴンゾンビ　要点：尸龙对于火雷冰属性抵抗均强，而攻击也很高，因此以圣属性或者物理攻击为主。如果有龙剑则会使战斗轻松很多。エクセル的EXL技对它的伤害约2000。取胜后可获得冥府への键。接着返回5-4

5-8 死の圣地ピエタ

①—②—③—④

此处由于有瘴气，会不断减低2%HP
①☆宝箱：避开机关→随机获得武器
スズケマキ→全体MAXHP－2%
②☆(调查过“スズケマキ”，并持有透明の小ビン)
スズケマキの先端→透明の小ビンを使う→获得スズケマキの芽。
②▲瘴气中对同伴的态度(反复来回②一次)
仆も协力するよ→セレネ↑，ルウリ↑
その通りだよ→セレネ↑
③☆宝箱：获得スパイラルア—ク×10，全体MAXHP－2%
③▲瘴气中对同伴的态度・续(反复来回③一次)
シエラ、頼んだよ！→シエラ↑
仆も应援するよ→ルウリ↑
BOSS



④★死神／デス
要点：死神的冷冻攻击十分缠人，我方一人被冰冻的几率很高。三回合后它会变换属性，全部属性抵抗会增强。它的爆发技会回复自己的HP，为暗属性，因此要做好打持久战的准备。如果有圣属性的天使剑，则派上フィア吧，她的LV3 OD技威力很大，可对死神造成1600以上的伤害。若以S评价胜出可获得“暗夜のレ—テ”。

0-9 精灵の森　エレンディア

ウンディ—ネの泉
●调查“地面”后选择“掘ってみる ”，反复5次后得到“ファンネリア”。
ホビットの锻冶屋
●与锻冶师カピ对话，若在前面把クリスタルティア交给他，可获得“悲枪シルヴィア”。
水晶洞窟入り口
●最深处选择和ナナ对话选择“手伝う”成功后得到“魔女のほうき”。
●和ソアラ对话三次选择“あげますよ”分别把上一章得到的スズケマキの芽，魔性のつらら，ヒカリゴケ给她得到“圣キリエの书”。

Chapter 6 约束の地

为了阻止告死天使破坏ユグドラル领域的守护石，エクセル一行加紧了前进的步伐，但レダ显然已经比他们先到达一步了，领域中到处都能看到レダ残留下来的羽毛。而当エクセル赶上レダ时，他已经破坏了两块守护石，而只要最后一块守护石再被破坏，ユグドラル领域就会失去守护里维埃拉的力量。宿命的对决，エクセル在大家的帮助下成功把レダ打至重伤。然而在ラクリマ城狩猎ア—ク族的神秘人再次出现，她的真正身份竟然是神斧トゥ—ル的持有者，魔法告死天使マリス！她说出了ヘクタ发动神罚的根本目的，不在于消灭魔族，而是为了收集里维埃拉众多精灵的灵魂，解开魔神的封印，让自己成为真正的神！在最后一块守护石前，エクセル终究不能阻挡マリス的破坏，レダ也为了救エクセル挡住了マリス的强力一击。在レダ临终前，委托エクセル粉碎ヘクタ的阴谋，让里维埃拉重获光明。

既然守护石被破坏，神罚终究难以避免，ウルスラ让エクセル直接前往常暗の迷宫，与ヘクタ作最后的一战。

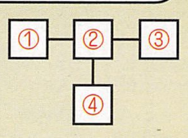
6-1 ペセタ群生沼

①—②—③



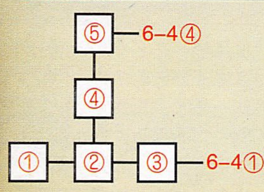
②▲遇到两只小妖精
③★行く手を阻む者
要点：敌人的实力进一步增强，用新更换的强力武器对付吧。
③☆草むら→连れて行く→全体好感度上升→获得妖精ロロ＆モモ

6-2 螺旋晶石



②★クレディエ游击队
要点：使用圣属性的攻击即可，若最后消灭后排的弓箭手并取得S评价可获得“ディアナの星弓”。
②☆崩れそうな岩→踏んでみる→ルゥリ↑
③☆小さな岩穴→全体MAXHP＋20，STR＋2，MGC＋2，AGL＋2，VIT＋2
宝箱：避开机关→随机获得武器
④☆条件：在②调查过“崩れそうな岩”。
岩の破片→获得石ころ

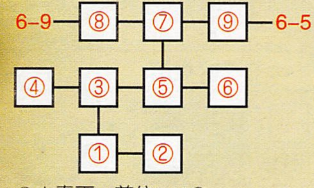
6-3 浮游マナリス园





①▲出现突风
②★梦幻の风
要点：圣属性对龙无效，魔法也无效。如果有龙剑可轻易对付，没有则需要冰属性武器。注意它的爆发技突风可把众人吹到④。击败它则可前往③。
②☆真下→出现通往④的路
*建议从③直接前往6-4
③☆宝箱：避开机关→随机获得武器
④★小さきセフィーロ

6-4 悠久のエデン



①☆真下→前往6-4③
②★追迹者ルミナ
②☆宝箱：获得“落凤の强弩”
③☆宝箱：避开机关→随机获得武器
内側に降りる→跳跃鸿沟→Success→6-4⑤
内側に降りる→跳跃鸿沟→Miss→6-5
④☆地面に突き刺さる剑→获得“龙杀剑ゼウロス”
若拔剑三次不成功获得ドラゴンキラーの柄。
⑤☆（持有“石ころ”）
动きし影→石をなげる→Success→远处敌击破！
动きし影→石をなげる→Miss→★空からの袭击者
真下→前往6-4⑦（隐藏关6-9必经之路）
⑥☆宝箱：ミスリルの剑
真下→前往6-4⑨

6-9 崩れかけの庭园

①—②—③



①★终焉を知る者
要点：后面的魔法师会召唤骷髅战士，因此要先把他消灭。
②☆风になびく草→获得“愈しのハーブ”
③☆泉→水を饮む→全体 MAXHP＋30→おいしい水→全体HP100％回复
泉に育つ草→获得“幻草キュクネ”
④☆黑ずんだ残骸→获得“アクアリウム片”
黑い羽根→获得黑き天使の羽根
*原路返回6-4，前往6-5。

6-5 世界树ユグドラ



①▲避开突风
②★风のアリーシャ　要点：后列的敌人攻击附带催眠效果，因此要先消灭。



②☆宝箱：避开机关→随机获得武器
②▲避开突风
③▲避开突风
④★ガーディアン
要点：使用全体攻击的技能，既可杀伤前列敌人，又可以削弱后列皮厚的石头人，不至于因为对付前列敌人时间太多而使己方受更大的伤害。

6-6 アクアリウム

⑤—⑥
②　④
①—③

①☆（持有“ミスリルの剑”）
宝箱：三选择均可→ミスリルの剑を渡す→连れていく→获得妖精キキ，道具变化：ミスリルの剑→精灵剑ゼファーレ
②☆（持有“ララ教典”）

黄运清	我是位孤独的玩家，太想交位游戏朋友，想与你共同分享游戏的快乐。
读者资料	24岁、男621000、四川绵阳市密竹街14号门面、兴趣：《黄金太阳》、《火纹》

石碑→石碑を调べる→解除封印→获得不思议の水镜
*主菜单添加人物表情集
③☆水の中→前四个选项对应四个女孩好感度上升
④★アクアリウムの番犬　要点:以火属性贯穿技能攻击左边的敌人。
⑤☆石の阴→连れて行く→获得妖精ピピ，全体HP 100%回复。
⑥★孤高の告死天使／レダ　要点：レダ的弱点很明显：冰。因此一定要把セレネ派上场,其镰刀的LV3 OD技作用很大,可造成上千的伤害。另外尽量以魔法攻击为主,因为他的魔法力很低。S评价胜出后可获得“神枪ローレライ”。



6-7 ディヴァインレイ

①─②─③

②★プルラ・エアフォース　要点：鬼魂的物理攻击无效。

6-8 神ノ睿智眠ル场所

①─②─③─④─⑤

②★龙使いミリア
②☆(持有“妖精ロロ＆モモ”)周围の状景→君たちも战おう！→获得妖精ララ、“战妖精ユーシズ”
③☆宝箱:避开机关→随机获得武器
BOSS战
⑤★魔性の告死天使／マリス　要点：与レダ相反，她的弱点是火，但魔法力相当高，而物理防御较低。因此主要以エクセル为主攻，配合シエラ的火魔法攻击。另外如果有真斩铁剑，可以交给フィア，每次攻击可造成上千的伤害。シエラ的杖LV3 OD技可造成二千以上的伤害。S评价胜出可获得“プラチナの发饰”,另外A级或以下胜出则获得“黑のチョーカー”。



0-9 精灵の森　エレンディア

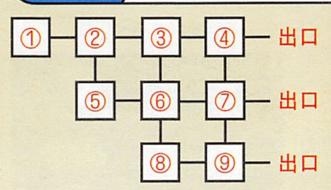
ホビットの锻冶屋
●与カピ对话选择“アクアリウム片を渡す”将在第6-9关入手的アクアリウム片交给他，可获得マナリスダガー
水晶洞窟入り口
●与シアラ交谈两遍后，将在6-9关入手的“黑き天使の羽根”交给她可得到堕天の羽扇。

Chapter 7 深き暗の中で…

ヘクタ的藏身之所，常暗迷宫，到处都呈现一股黑暗魔幻之气。而迷宫由于受到对立领域的冲击而显得很不稳定。在迷宫一个充满魔法转移阵的地方，魔神的四大分身悉数复活，企图阻挡エクセル的靠近。当エクセル再次把它们送往地狱后，在魔法阵尽头遇到了元凶ヘクタ。ヘクタ不敌而逃走，エクセル继续往迷宫深处追赶。在封印魔神的空间，ヘクタ吸收了マリス与エクセル最爱的女孩子的力量，与魔神结合成为了强大的圣魔セトラ，里维埃拉的未来将何去何从?

7-1 クレモネイア层

①─②─③



①☆地に刺さる剑→获得“葬龙宝剑クレド”
若拔剑三次不成功获得ドラゴンキラーの柄。
①▲セレネ的问题
仆もそんな气がした→セレネ↑
气のせいじゃない?→セレネ↓
②★邪恶なる牙
③☆宝箱:避开机关→随机获得武器

7-2 ルートMX127

①─②─③─④─出口
②─⑤, ③─⑥, ④─⑦
⑤─⑥─⑦─出口
⑥─⑧, ⑦─⑨
⑧─⑨─出口

②★绝对破坏主义者　要点：本战要十分小心!后排扔炸弹的敌人爆发技很强，而且在战斗过后会直接掉下到7-2－⑤，因此要尽快将其解决。
③★爆风连合　要点：尽快把前排的敌人消灭，再用前列攻击技能。同样要提防扔炸弹的敌人的爆发技，不然会下降到7-2－⑥。
*这两场战斗中必须有一场是以S级最后消灭炸弹兵取得胜利，才能取得“バクダン”，否则不能进入隐藏关!
④☆宝箱:避开机关→随机获得武器
*本路线与隐藏关7-9有关

唐骁侃	掌机迷“三个代表”：代表游戏游戏业界的发展方向、代表最新游戏科技前进方向、代表广大掌机迷最根本利益。
读者资料	19岁、男、300141、兴趣：游戏、音乐、体育

⑥★pumpkinbomb　要点：同前，若扔炸弹的敌人使用了爆发技，则胜利后前往7-2-⑧
⑦☆宝箱：避开机关→随机获得武器
⑨☆宝箱：避开机关→随机获得武器

7-3 ゴリアテの島

①—②—③

②★气高き堕天の翼(从7-2-④进入)
★赤发の狂战士ルカ(从7-2-⑦进入)
★天に咆える兽(从7-2-⑨进入)
②☆(从7-2④进入，持有“バクダン”)
龟裂→丸い玉を使う→出现新道路→进入隐藏关7-9
③☆宝箱：避开机关→随机获得武器

7-9 グラナダ砦迹



①—②—③—④



②★冥府よりの刺客
③★ミネルヴァ愚连队
④☆宝箱：获得“天使剑ロージア”(50)

7-4 暗に至る道

①—②—③—④—⑤

②★巨人砦　要点：主要是石头人的物理防御很高，在前排相当头痛，因此派出ルゥリ，利用她的雷属性OD技比较容易取胜。
④☆宝箱：避开机关→随机获得武器



⑤★逆袭のマリス　要点：虽然HP减少了一半，但能力数值却相当可怕，而且一开始怒气槽已满，因此必须速战速决。可用“应援フラッグ”增加OD槽，シエラ的新武器サザンタロス一定要用上场，LV3的OD技可对她造成二千点以上的伤害。S评价胜出后可获得“神斧トゥール”。

7-5 绯のフラウ

7-6 碧のフラウ

7-7 苍のフラウ



⑥ ⑦ ⑧

① ② ③ ④ ⑤

⑨ ⑩ ⑪



从现在开始，会在7-5、7-6、7-7利用魔法阵反复移动，三关的地图、敌人、宝物完全一样，只是前进的路线不同而已。在前进过程中会出现过去第一章到第五章复活的BOSS，防御均比较低，针对其弱点各个击破。一直前进可来到7-7⑤。
⑥☆周围の状景→精灵になりたい→全员↑
周围の状景→告死天使になりたい→セレネ↑
周围の状景→暗の眷属っていう手も…→全员↓
セレネ↑



⑦★反逆のヘクター　要点：ヘクター的弱点为雷属性，不过他的HP超过了10000。ルゥリ的LV3 OD技可给他造成2500以上的伤害，反复使用即可取胜。S评价取胜可获得“テンタクルロッド”。

7-8 神々を临む顶

最终BOSS

①—②—③



③★圣魔セトラ　要点：好感度最高的女孩子由于被捉走而不能出战，需注意。最终BOSS的HP高达125000，而且速度相当高。她以魔法攻击为主，因此需要抗魔法攻击的同伴放在前列。天使剑ロージア是对付她的重要武器，一定要在前面取得。エクセル的EXL技可给她造成4500以上的伤害，看准时机就毫不犹豫的使用吧！S评价胜出可获得“断罪のロンギヌス”。

尾声：随着エクセル的断罪一击，セトラ终于化作一缕尘埃，然而其遗留下来的最后力量

杨建树	我说雪人啊，现在这么冷了，还弄个“雪人聊天室”，这几个字看得我更冷了。
读者资料	15岁、男、316000、浙江舟山定海区白虎山路85号3单元105室、兴趣：GBA、PC、火影







使迷宫塌陷。ウルスラ利用自己残存的力量把エクセル最爱的女孩子救活，众人终于成功的逃离了迷宫。虽然ウルスラ不能再保护里维埃拉,但エクセル决定不再返回神界，而是留在这里与朋友们共同生活，共同战斗。

最后的结局有5种，都和好感度有关。前四种结局对应四个女孩，其中一个好感度达到最高就可以达成，如果拼命降低所有女孩的好感,使全体好感度低于星星，就是和使魔ロゼ的结局了。





Chapter 8 冥府と云われる场所



取得冥府の键后即可在主菜单附加模式中选择进入第八章。在这里只有一个版面，迎接エクセル的是冥王哈迪斯。人物的能力与取得冥府の键时的能力相同，而道具则是固定的。

★冥王ハーデス　要点：由于哈迪斯的物、魔能力都十分强，HP有20000，而且每个回合回复199点HP，因此硬碰是很难取胜的。针对他对全属性攻击防御都弱，建议派出魔法型的同伴，选择魔法型阵型，用エクセル在前排抵挡他的黑暗属性攻击。选取的武器推荐：圣剑、天使剑、火魔法杖以及エリクサー。利用天使剑三连击尽快积蓄OD槽，两个魔法同伴的LV3 OD技可以给他造成2500以上的伤害。重复几次即可。当然及时的回复也是必须的。エクセル的EXL作为最后一击，大概伤害在3000左右。战胜他后即可取得“神代文书”。

全CG收集

编号	入手方法
01	看过游戏标题CG
02	看过游戏开头CG
03	看过游戏开头CG
04	看过游戏开头CG
05	看过游戏开头CG
06	看过游戏开头CG
07	战斗准备CG
08	Chapter1结束时必定入手
09	Chapter1结束后必定入手
10	2-7必定入手
11	2-8必定入手
12	3-4必定入手
13	Chapter3没有进入隐藏关3-9
14	3-8必定入手
15	3-8调查“キレイな羽根”选择“ルウリとフィアに頼む”，回到精灵の森エレンディア和ルウリとフィアの家里的妖精ココ对话,之后前往ウンディ-ネの泉
16	4-2自动入手
17	4-3选择“助ける”帮助美人鱼，4-6见到他的姐姐后入手
18	Chapter4结束后入手
19	4-5得到“エレナミント”回到精灵の森エレンディア后前往ルウリとフィアの家和ウリ对话，之后前往ウンディ-ネの泉，之后正确输入指令
20	5-9遇到ドラゴンゾンビ时入手
21	Chapter6前必定入手
22	Chapter6前必定入手
23	Chapter6结束时必定入手
24	Chapter6结束时必定入手
25	Chapter6结束时必定入手
26	7-4必定入手
27	7-8最终决战前必定入手
28	7-8最终决战前必定入手
29	达成和シエラ的结局
30	达成和セレネ的结局
31	达成和ルウリ的结局
32	达成和フィア的结局
33	达成和ロゼ的结局
34	通关时必定入手
35	达成和シエラ的结局
36	达成和セレネ的结局
37	达成和ルウリ的结局
38	达成和フィア的结局
39	达成和ロゼ的结局
40	通关时必定入手



洛克人 EXE5 剧情流程攻略

GBA	CAPCOM	A·RPG	64M
	2004.12.09	4990日元	1-2人用

编/小优
文/4757.com MMCO

序幕 世纪科学

19XX年，某研究所内……

两个貌似科学家的人在对话……

研究只能到此暂告一段落了，我们所能做的也只有这些了……

往后的研究就让我们的后代延续吧……

20XX年，网络超级发达的高科技时代，主角光热斗家。



第一章 黑色阴谋

剧情简介：EXE5主角依然是光 热斗！一早，热斗君就被洛克人唤醒。老妈还是一样会差遣人，让热斗去秋原2区网络帮忙送东西。送达任务完成后，还没等热斗与洛克人喘口气，老爸又传来电邮，让热斗和自己的小伙伴们一同去他的研究所，有重要的东西给他们看。老爸信中言语严肃，看来此事非同一般。集结完同伴，热斗一行便来到老爸工作的科学省研究所内。正当老爸要给众人展示所谓“重要东西”时，一颗毒气弹不请自入，众人瞬间昏迷！不久，一群着装怪异的不速之客来到，从对话内可知这一切都是他们搞的鬼，那个独眼男利卡尔似乎是这伙人的头。利卡尔下









令带走热斗的父亲光 佑一朗，拿走三人同伴的NAVI，幸好热斗身在里屋才幸免于难。

当热斗醒来后已经在家，他对父亲被绑架之事非常着急，想要独自去解救，老妈担心热斗安危并没同意，交待他要好好修养，救父亲之事要从长计议。可热斗还是担心父亲，此时科学省传来消息，有不明NAVI入侵主系统，现在网络已经被黑暗NAVI侵占。热斗立刻通过自己的HP访问网络，一看果然如此。火速赶到科学省，进入主系统，热斗决心一查究竟，却意外遇到炎山的NAVI布鲁斯，一决高下后热斗见到炎山。炎山告知：目前一个叫内比拉的组织开始有计划的向各个网络入侵，绑架热斗父亲的也是此组织，现在只有集合成一个队伍才能对抗他们继续破坏网络。为了救回自己的父亲，解放被内比拉占领的网络，热斗答应炎山的邀请，加入了他的战队！用自己的NAVI洛克人与炎山的NAVI布鲁斯的力量成功解放了第一个被内比拉控制的区域，首战告捷，开端良好。

重点流程

◆先出自己房间与妈妈对话，然后上线，从秋原1区左上进2区。

◆秋原2区左上遇到气力人与其对话，再进入右上传送点来到“キッチンの电脑”，与里面红色NAVI对话。

◆下线后与妈妈交谈，出门先调查狗窝，内有道具可拿。

图1

◆与左，右，上三个房子内的同伴对话，并进入他们的电脑中获取道具，美露的HP内有隐藏通道，如图1。

◆然后来到热斗家左上的车站会合，到达科学省。

◆科学省的研究所门外左边的第三个蓝色芯片雕像，内部接待台下方闪光的机器都可按R联网进

入，内有不错的提升道具。

◆研究所内的自动贩卖机旁有个小箱子，内有芯片提升道具，如图2。


图2

◆来到研究所内，见到父亲，对话后发生剧情。醒来直接进入电脑，到秋原2区遇到黑暗NAVI，打败他。

◆下线后去科学省，先在父亲研究室左上的抽屉内找到ID卡，随后进入研究所下方的门，利用中央控制电脑进入主系统网络。

◆途中有密码门需要破解，把字来回拿取调整到正确顺序即可。

◆1区有三扇，一为“762”，二为“インコ”，三为“ウサギ”和“タヌキ”。

◆2区先开两扇，一为“キャノン”和“ミニボム”，二为“ミギテ”、“コユビ”和“マブタ”。

◆2区第三扇门处导航NAVI忘记密码，去父亲研究室右下的沙发处调查可得到密码“53214”。

◆开完第三扇门一直走遇到布鲁斯，获胜后下线进入右边房间，见到炎山。

◆对话完后回家，调查床休息一天，次日接到炎山电话，进入网络，到秋原2区见到布鲁斯，黑暗门破坏后进入其内就是解放任务。

◆解放任务完成后第一章结束。

第二章 小岛救援

剧情简介：由于自己的NAVI被内比拉团伙绑架了，闲来无事的热斗等人决定去无人岛奥兰游玩一番。岛上风光怡人，众人又是游泳，又是钓鱼，玩得相当开心。不过当大家在品尝美味的烤鱼时，却听到不远处的废弃矿道内有隆隆的响声。好奇的热斗他们立刻推灭篝火，跑过去一看究竟。刚想进入隧道，走在前面的迪卡奥等人落入陷阱之中，热斗又一次幸运的逃过一劫。不过他就必须担负起援救同伴的责任了。

热斗一人进入隧道之内，深处遇到迪斯拉，原来是她在用钻头打洞，因为她父亲被逮捕是拜热斗他们所赐（玩过前几作的玩家应该清楚），看来想让迪斯拉乖乖停手是不太可能的，而眼看同伴在钻头底下垂死挣扎，热斗只得进入钻头的控制器中孤军奋战。最终热斗凭借洛克人的力量打败了守卫控制器的磁力人，也就是迪斯拉的NAVI，而且在热斗的感召下，迪斯拉也终于释怀，帮助热斗一起解救同伴，并答应让磁力人加入小队，今后同仇敌忾。在磁力人的协力下，布鲁斯与洛克人又解放了一个地区。不过利卡尔却在自己基地考问热斗的父亲，似乎在向他逼问什么情况。













—— 重点流程 ——

◆同伴对话后街道炎山电邮，回家上线，去秋原3区，与左上导航NAVI对话后自动下线。



图3

线后收到迪卡奥的电邮，查看下就能得到他的HP与秋原1区相通的密码方块号。

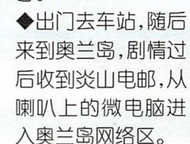


图4

◆出门去车站，随后来到奥兰岛，剧情过后收到炎山电邮，从喇叭上的微电脑进入奥兰岛网络区。



图5

◆1区往右下走，上楼梯拐弯就会触发剧情，布鲁斯赶来，火炮太强，无奈下线。

◆接着找三样钓鱼道具：一在左边小桥下的小河滩上，如图3；二在右边角落内，如图4；三在中间竹林的右边，如图5。

◆找到三样道具后与迪卡奥对话，再去木桥左边钓鱼，剧情后继续找三样生火材料。

◆一调查众人位置右上的十字木板，如图6；二调查喇叭旁的枯树如图7；三调查枯树上方的石头，如图8。找到后


图6

李畅	寒风吹起，细雨迷离，若买掌机，先看《PG》。
读者资料	17岁、男、062150、河北泊头第一中学04-16班、兴趣：Games、PG、学习文化

与迪卡奥对话。

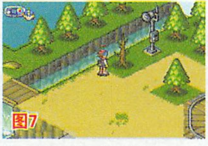

图7


图8

◆吃鱼时听到响声，同伴离开，此时收到电邮，读后得到NAVI管理器，可以强化所持NAVI的能力。

◆往上走，同伴落入陷阱。调查右下矿车，剧情后进入隧道。

◆进入第1层隧道，坐升降机上去，遇到一扇门，调查，发现打不开，回去。

◆拐弯向上然后出隧道，从上方喇叭的微电脑进入网络，给里面红色NAVI1000元，得到钥匙，再去打开那扇门，进入。

◆进门右的箱子中有HP提升道具。依然一直顺道走，其后每扇门都有病毒战，在深处遇到野蛮女，对话后依次进入四个钻头方块的网络。

◆先与入口的导航NAVI对话，得到道具。然后按A得到打击石头。那些传送带上的石头就是一边打击一边按B走过去的。

◆有些距离很短的传送带则要看准时机避开石头后冲过去。走到四个网络的深处调查控制台即可完成。

◆第三个网络需要先与里面一个绿色NAVI对话，得到电子钥匙后再去右边停止落下石头的机器才能顺利通过。

◆最后在第四个网络内打败电磁人救出同伴，电磁人也入队。

◆进入枯树旁的网络内，去先前有炮台的地方，有电磁人在就可进入，完成里面的解放任务，第二章结束。

第三章 拨云见日

剧情简介：刚从小岛回来，热斗正想回家，碰巧在路上遇到一个戴着墨镜的神秘男，他与热斗说了许多莫名其妙的话，什么热斗父亲所保护的神秘东西，似乎他知道的比热斗还多。虽然打扮上比较怪异，但此人看上去还不错，而且他还是正义NAVI旋翼人的主人。与神秘男分别后，热斗不久便接到炎山传来的任务，据说科学省的网络已经被内比拉团伙侵占。不过当热斗与洛克人到达科学省网络时，只见几片紫色乌云挡住去路，无法过去，无奈只能暂时下线另想办法。此时旋翼人出现，他好像一直紧随洛克人之后，作为主人的神秘男为何要让自己的NAVI跟踪洛克人呢？他到底有何企图呢？









无法消除乌云的热斗好好地睡了一觉，第二天刚醒来就接到野蛮女迪斯拉的紧急邮件，请热斗快去奥兰岛帮她！奥兰岛上，迪斯拉告诉热斗，她的NAVI磁力人在网络中遭到不明NAVI的袭击，据说那个NAVI的形状特别像直升飞机。直升飞机？热斗立马想到了神秘男的旋翼人，不过为何他要让自己的NAVI攻击磁力人呢？先不想这么多，帮迪斯拉找到磁力人散落的芯片后，神秘男自动现身，他口气不小，说自己是在试探热斗他们的实力，并下战书，在科学省网络要与热斗比试一番。神秘男走后，热斗立刻去研究所找炎山，从他那里获悉此神秘男原来叫查理，是个驾驶技术一流的王牌飞行员。看来此人至少不是敌人，如果能让他加入布鲁斯战队那就更好了。于是热斗如期来到科学省网络，即便旋翼人速度再快，还是败在了洛克人手下，心服口服的查理不仅帮热斗等人消除了挡路的乌云，更是加入战队成为新的同伴。

凭借查理的帮助，科学省被内比拉占领的区域顺利解放，正当众人为又一次胜利欢呼雀跃时，一团黑云突然落下，一转眼洛克人被虏走了，热斗在电脑那头拼命的呼唤，可惜黑云带走洛克人越飘越远……

重点流程

◆剧情后进入松鼠网络，有NAVI之魂的使用介绍。这里有不错的道具可拿，别错过。

◆正确的顺序是先进右边黄色传送点到9区，然后到10区。再从10区左边的传送点到11区，最后进入右边传送点就可见到旋翼人，对话。

◆剧情后收到炎山电邮，奥兰岛网络被内比拉占领，火速前往解放。去前与镇里其他人对话，有好东西可买，可拿。

◆回家，上线，由秋原3区到奥兰岛1区。听炎山说1区到3区都有黑暗NAVI侵入，快速解决。

◆黑暗NAVI有6个，1区左下；2区左上与楼梯上；3区中央，上方，右下。全部消灭完后收到炎山邮件。

◆奥兰岛3区往上走有个入口，进入时与黑暗NAVI

张丙炀	昏暗的台灯下，偷着看《PG》，背着写回函卡，提心吊胆。抗战要8年，难道抗父母要9年？
读者资料	12岁、男、730010、兰州南河路2212号、兴趣：看PG、打game、看TV

再次交战，胜利后进入来到科学省网络1区。

◆接着到2区，有段路被黑暗之云挡住，无奈只有回家。先睡一觉，第二天起来收到野蛮女邮件，去奥兰岛。

◆来到上章四个钻头方块的地方，与她对话，随后再次进入四个网络中，在深处找到四块电磁人芯片。随后发生剧情。

◆去科学省炎山的房间触发剧情，随后回家上线去奥兰岛1区碰到旋翼人。与下方导航NAVI对话得到吸云机器。

◆如果机器吸满了就再与身边的绿色NAVI对话，可回复容量。吸云前进，一直到奥兰岛2区左上遇到旋翼人。

◆打败他后旋翼人加入，来到先前2区布满黑暗之云的地方，依靠旋翼人的力量进入后完成解放任务，获得旋翼人之魂，第三章完。

第四章 唤回真心

剧情简介：洛克人被抓后，利卡尔命令手下给他强行植入黑暗芯片，在一次次声嘶力竭的惨叫后，洛克人慢慢失去了知觉，昏迷了过去，而那块黑暗芯片正在不断地侵蚀他善良的心。失去洛克人的热斗情绪异常低迷，而此时炎山却又发来新的任务，当热斗在码头与炎山见面时起了冲突，原因是由于炎山没有顾及到热斗失去洛克人的悲伤之情，仍然要求热斗认真完成任务。热斗为此很生气，他说要不是炎山让他加入这个团队，也许洛克人就不会被抓，一气之下决定退出队伍。炎山不愧为少年司令，他反问热斗，如果洛克人在会怎么做？想好了再来找我吧，随后一走了之。在码头吹着海风的热斗冷静下来仔细想了想，如果洛克人在的话一定会鼓励自己坚持下去，决不会说出退队这种不负责任的话。为了洛克人也要坚持下去！想通后热斗便去炎山办公室接受下个任务。



继秋原、奥兰岛、科学省三个地区被解放后，内比拉所占领的区域还有安德镇的网络，下个任务就是要解放该地区。为了保存战力，炎山暂时把布鲁斯借给热斗使用。到了安德地区前，阻止热斗他们前进的不是别人，正是被黑暗芯片控制的邪恶洛克人，真是让人难以置信。不过由于黑暗芯片植入时间不长，洛克人还没完全被控制，为了保险起见，敌人撤走了洛克人，随之而来的是一批批援兵，看似情况不妙，热斗决定走为上策。与炎山分析下来，要消灭如此规模的杂鱼部队，必须要有大范围攻击的武器，而目前队中还无此类型的NAVI。看来只有听天由命了。

解放任务完不成，炎山也没让热斗闲着，他又布置了新的任务。最近一艘豪华游轮停泊在科学省的码头，游轮正要搞一次大型聚会，邀请的都是一线公司与王室成员等有头有脸的人物。最主要聚会中还要展出能让NAVI能力提升数倍的超强芯片。炎山预料，内比拉团伙肯定对此芯片虎视眈眈，万一被他们夺走，后果不堪设想。为此，委派热斗前去保护，但炎山却没有请贴，因为举办这次聚会的财团与他们家的财团在生意上有过节。热斗只得去问迪斯拉要请贴，她也是大财团的千金。

游轮上，热斗发现一男子形迹可疑，不过此男子很快就跑得无影无踪了。船上有位筋肉男，向别人打听得知他叫六尺玉燃次，他培养的NAVI实力非同小可。听此话后，作为男孩的热斗好胜心又来了，上台准备与燃次比个高低，不料刚要开战突然船体无故晃动起来了。热斗只得收敛起斗气，进入船内网络，果不其然，先前那名可疑男子的确是内比拉的成员，看来炎山所言不虚。不过现在那男子也没怎么行动，抓贼也要抓赃，先由他去吧。过会儿，聚会就开始了。会上主办方向众人展示着强大的超级芯片，虽然护卫NAVI围了一圈，可芯片还是在一转眼间被盗了。那可疑男子当然是第一怀疑对象，可奇怪的是在他身上并未发现芯片，难道犯人另有他人。观察四周，热斗发现盗贼用了相当高明的方法，那就是镜子的折射，通过聚会厅内的三面镜子与门外的两面镜子相互折射，最终把上线波段照在超级芯片的展示网络中，然后再作案，所以犯人应该在外面。

出外寻找，没想到盗走芯片的竟然是刚才的燃次，跟他进入游轮网络，打败他的汽油人后燃次向热斗忏悔，热斗当然原谅了他，此人本性还是不坏的，至于偷盗芯片之罪只能让内比拉的奸

细来扛了，谁叫他平时作恶多端呢。为了感谢热斗，燃次加入战队，汽油人会范围攻击，如此那群挡路的杂碎就不堪一击了。最终在解放区遇到洛克人，打败他后热斗用友情的力量唤醒了洛克人，黑暗芯片失去了作用，洛克人重新归队。

—— 重点流程 ——

◆剧情后去科学省，第二个台阶右边的栏杆已经撤掉，进入后来到码头与炎山对话。

◆回研究所炎山房间，与他对话得到新NAVI，布鲁斯，不过是借的，以后要还回去。

◆去奥兰岛，从喇叭进入网络2区，上楼梯有扇大的电子们，没钥匙过不去，残念。

◆从奥兰岛3区进科学省1区，一直到科学省4区，与上方中央的导航NAVI对话后打败他，得到钥匙。

◆回奥兰岛2区的电子门，打开后进入安德网络1区，遇到黑暗洛克人，剧情后自动下线。

◆回科学省，与炎山对话后去奥兰岛，与野蛮女对话后得到船票，回家休息。

◆次日就去码头，与船前的水手对话后进入邮轮内。

◆一小段对话后来到甲板，与当中站着的金发男子对话，帮他找三样东西。

图9

◆一在船头，如图9；二在上方控制室的船舵上，如图10；三在入口左边的沙发里，如图11。找到后再与金发男子对话，得到1000G

图10

◆随后发生剧情，船体摇动后来到船舱，左边门需要密码。去甲板与刚才的金发男子对话，得知密码谐音，“11922911”。

图11

◆去左边门，输入密码入内，对准最左边机器按R上线，到达网络后发现黑暗NAVI，一路追踪还是让他给逃了。

◆进入船舱中间的大门，先与所有人对话，发生剧情，超级芯片被盗。然后调查周围三面镜子，中间的选项第一次选3，第二次选2。

◆随后出大门，来到左边密码门内，上最左边的楼梯来到甲板，进入控制室遇到燃次，进入豪华游轮网络。

◆游轮网络需要先在水下找到钥匙才能打开电子门，一般钥匙都是蓝色的方块，而且旁边都有传送装置。

◆在水中是有氧气限制的，氧气不够时就会损HP。旋涡会耗费更多氧气，注意回避。2区有强水流，按前与B可以抵挡。

◆第3区要找三个钥匙，水中的水泡可以恢复氧气。第4区要利用强水流冲到对面拿到钥匙，开门后与汽油人战斗。

◆剧情后由奥兰岛2区到安德1区，汽油人解决了一群杂碎后完成解放任务，洛克人恢复原样，第四章完。

第五章 真假之谜





剧情简介：洛克人回归，战力大大增强。下个任务就是要把敌人占领的最后一部分网络的确收回。由于接下来的战斗比较严酷，因此炎山又请来一位同伴助战，他叫莱卡，是个无军籍士兵，NAVI是检索人，从他冷峻的外表就可看出实力较强，不过似乎与其他队员合不来。众人按照炎山指示来到安德网络电子门前，检索人刚要开门莱卡就传来消息说有秘密任务，看来情况有所变化。回到科学省与炎山对话，热斗得知从科学省通往安德镇的网络要从安德镇内直接上线才能进入。借助热斗父亲所留下的资料，热斗找到了安德镇所在地，并从里面得到了过去秋原的进入方法，来到了自己与各个彩斗刚出生，11年前的秋原。此地是个虚拟世界，全部由电脑数据构成，为什么父亲会在网络中建立这样一个地区呢？想不通的热斗只有向虚拟世界里的人打听，碰巧，内比拉的鹰犬也找到此地，在收拾他们后检索人竟然出现在洛克人面前！此后他说出来的话更惊人，他说自己和莱卡都是内比拉潜伏在布鲁斯小队的奸细，随后就一溜烟消失了。奇怪，既然是奸细怎么会说出来呢？不过热斗还是把此事告诉了炎山，但炎山并没什么大反应。而另一方面，当检索人奋勇杀敌时，洛克人又戏剧般的登场，不仅阻止他杀敌，还帮着敌人一起逃跑，这让检索人与莱卡非常生气，直骂热斗是叛徒。

为了搞清事情真相，热斗再次来到安德镇的古城内一探究竟。在网络深处遇到了真的检索人，战胜他后两人一对话，就觉得事有蹊跷。此时，突然又出现了同样一对洛克人与检索人，这

梁智英	若能从PG中学习到游戏用日语，将是中国玩家最大的幸福！
读者资料	15岁、男、510080、广东广州东山区培正路五号-302、兴趣：进行宇宙中一切与掌机有关的活动

下事情全明白了。洛克人在以前的秋原所见到的是假检索人，检索人所看到的那个投敌洛克人也是假的，都是黑暗NAVI按照利卡尔博士的意图假扮而成，故意挑拨离间，好洛克人与检索人及时醒悟，一同斩杀了冒牌NAVI。

事情全清楚了，也该办正事了。检索人打开电子门，众人进入最后一个被内比拉占领的网络地区，顺利解放。

—— 重点流程 ——

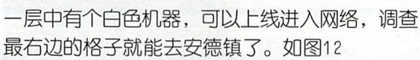
◆剧情后与炎山对话，随后去奥兰岛，通过2区来到安德网络，一直走到4区楼上的紫色门前，发生剧情。

◆自动下线后去科学省，热斗父亲的研究所。调查右边大电脑后出门，在码头的通道前与莱卡对话，再回大电脑前发生剧情。

◆剧情后回家，调查客厅的窗户，看到狗窝后写的字，去奥兰岛的矿道。

图12

◆矿道第3层，也就是进入钻头机器下一层中有个白色机器，可以上线进入网络，调查最右边的格子就能去安德镇了。如图12



◆去安德镇，在左上城门前遇到莱卡，与他对话。随后再与旁边的男子对话，下楼梯从马雕塑上线到安德2区。

◆走到3区遇见检索人发生剧情，随后原路返回安德镇，再与城门前的男子对话就可进城。

◆城上部，有个人像，可以进入城的HP，与里面的绿色NAVI对话选第一个会出现直接传送对热斗HP的装置，很方便的。

◆到城的最上部，有两条大鱼雕塑，调查右边鱼的眼睛，得到两个道具。

◆回秋原3区，在左上有个3X3的平台，平台左边还有个NAVI，与他对话选第一个获得信息，随后在右边调查发生剧情，如图13

图13

◆选第一个出现门，进入后来到以前的秋原。与所有活着的东西对话，别忘记那条狗，发生剧情，打败所有黑暗NAVI。

◆遇到检索人去科学省与炎山对话，回家休息一晚，次日收到邮件去安德3区，调查城建筑发生剧情，自动下线。

◆进入再次安德镇的城内，发现原本的武士被扒光了。依次调查两个房间内的9个雕塑，其中有三个可以上线。

◆一是靠右边的第一个武士刀雕塑，如图14；二是第二件武士铠甲，如图15；三是靠门的第一个武士头盔，如图16

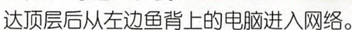
图14

图15

图16

◆上线后打败三个NAVI就可得到三个道具，全部获得后调查人影，门就会打开。

◆二楼先调查正中的金像，选第一个开始百人斩游戏，过关后可通过。到达顶层后从左边鱼背上的电脑进入网络。



◆这里的迷宫需要找到相同颜色的忍者NAVI，机关才会开，有的需要同时带有几个NAVI，大家通过绕圈子即可。

◆来到4区，遇到检索人，战斗后剧情过去，回安德4区刚才紫色大门，检索人打开门后进入解放任务，完成后第五章结束。

第六章 黑暗迫近



剧情简介：秋原，奥兰岛，安德镇的所有网络地区都已经被布鲁斯小队解放了，但通往内比拉老窝—黑暗网络的大门却无法打开，只要解放这最后一个区，内比拉就彻底被踢出网络之外了。可利卡尔似乎不担心什么，已经胸有成竹，看来他要的东西差不多要得到了。干了几桩大任务的热斗也偶尔轻松一下，与几位同伴正开心地聊天时，一位少女乱入，她叫杰斯敏，为了给爷爷治病准备去黑暗网络，为此来询问热斗黑暗网络所在地。由于那里是内比拉最后的占领地，里面非常危险，热斗死活都不肯告诉她，杰斯敏却还是执意要前往。此后炎山电话过来，热斗赶了过去。

炎山告诉热斗，其实利卡尔想要得到的就是热斗爷爷“光 正”留下的“光之报告”，此报

时屹	游戏是生活的调节剂，能使人们从繁忙的生活中得到补血，放松身心！
读者资料	18岁、男、330029、江西南昌赣江大学预科一班、兴趣：电脑、音乐、吉他、科幻



告记录着足以改变人类命运的重要科研成果，光正博士只传给他的儿子，也就是热斗的父亲光佑一朗，利卡尔抓热斗父亲也就为了这个原因。但从目前局势来看，利卡尔还未得逞，现在要做的就是尽快赶在利卡尔前找到光之报告。热斗觉得光之报告很可能与网络中的虚拟旧秋原有关，于是赶过去一查究竟。奇怪的是，旧秋原除了热斗出生时的那条狗离奇消失外，其他人、物一样未缺。此时布鲁斯也赶到了，布鲁斯说旧秋原是由电脑数据组合而成，所有人、物都是数据的组合，不可能会出现物体自动消失，应该全都原封不动的。那条狗能自行移动肯定其中有隐情，也或许被内比拉的走狗抢走了。于是热斗下线查狗的情况，布鲁斯则去调查狗的失踪与内比拉有关否。热斗从老妈处得知，那条狗光正博士老爱带去奥兰岛钓鱼。此后在奥兰岛的钻头机内找到了爷爷留下的虚拟旧奥兰岛，在里面果然发现了那条狗，不过还有一个黑暗NAVI。救出小狗，可他并不领情，一个劲的东窜西窜，最终却被风暴人给抓走了，热斗还是没有保护好这条狗，其实经过分析，这条狗应该就是由光之报告的数据组合而成，为了保护好它，光正博士专门建立了两个虚拟世界。可惜一切都晚了，利卡尔还是得到了光之报告，不清楚他下步要做什么！

而同时，内比拉开始攻击炎山司令部的电脑网络，虽然热斗帮助解决了敌人，可是指挥部已经暴露，无法再继续使用，还好开杂货店的四眼男日暮有个设备齐全的仓库，正好当新基地使用。下面要反攻了！热斗准备再去黑暗网络试着打开门，不过在安德网络内就遇见杰斯敏的护士NAVI美迪，热斗好心劝她赶快离开此地，可是此任性女依然我行我素。不巧，敌人头目云人不期而遇，千钧一发之际布鲁斯及时赶到，一刀砍向云人，美迪得救。不过云人并未升天，他气急败坏地冲向美迪，布鲁斯再次冲上去阻挡，不幸与云人一起消失在网络之中，黑暗之门也被打开了。

布鲁斯不在了，洛克人当时就当头了。杰斯敏感到很内疚，因为自己的任性，让布鲁斯牺牲了，她想加入队伍补充战力但被热斗婉言回绝了。当热斗等人准备进入黑暗网络解放最后一块地区时，杰斯敏的NAVI又档在前面，这小姑娘真烦。打败她后热斗同意让她加入队伍。众人上了战场，对手竟然是被黑暗芯片控制的布鲁斯，原来他没死，太好了。打败布鲁斯后没能解救他真是遗憾，不过网络已经全部解放，这也是好事一桩。

重点流程

◆剧情后去科学省与炎山对话，然后去秋原3区的虚拟门进入以前的秋原，走到上方发生剧情。

◆布鲁斯走后下线与老妈对话，然后去奥兰岛，在矿道楼梯上遇到一老爷爷，与他对话。

◆完后进入底下门洞，在二楼的喇叭处上线，与里面的NAVI交谈得到ID卡。

◆去科学省3区，左上的密码方块用ID卡打开，一直往里走遇到一个NAVI，与它对话得到道具。

◆回奥兰岛，去钻头机器的地方，在第四个方块处上线，来到深处右边落石开关处，这里会有个绿色NAVI。



图17

◆在落石开关处，头朝右调查，就会出现一扇门，如图17

◆进入门来到以前的奥兰岛，与所有人对话后发生战斗，胜利后调查竹林右边发生剧情，狗被抓走了。

◆回科学省，从炎山房间里的电脑上线，遇到布鲁斯被敌人夹击，三连战后下线与炎山对话。

◆回秋原，与松鼠雕像旁商店的日暮对话，随后去安德3区的城模型那里，调查模型背后得到道具。

◆下线交给日暮，找到新基地。剧情后去安德5区，在右上黑暗大门前发生剧情。然后回家睡觉。

◆第二天依旧来到安德5区，从那里进入黑暗网络1区，一直走到4区，打败美迪后就可进入5区开始解放任务，第六章完。



剧情简介：得到光之报告的利卡尔如鱼得水，终于开始向全国发布统治宣言。他所掌握的王牌就是可以控制人心的网络技术。这不，整个地区都混乱了，人们



胡晟江	别墅轿车可没有，《掌机迷》书不可无。
读者资料	12岁、男、512023、广东韶关南郊三公里金沙小区14栋201、兴趣：看漫画和攻略书、play game



开始相互吵架，脾气暴躁不堪。不过洛克人与热斗似乎没什么影响，而其他同伴中标了。热斗先后破坏了几个控制人心的装置，并解救出所有同伴。在拯救布鲁斯时，谜之NAVI加内尔出现，助其一臂之力才使布鲁斯脱离黑暗芯片的控制。

回家，老妈拿出了珍藏十几年的资料，记载着另一个隐藏之门的地点。热斗来到网络，根据描述的内容找到了那扇门，进入后原来记录的是他爷爷与另一个名叫威利的博士对话。原来，一开始两个人就是他们，光正博士与威利博士一起提出了网络可以控制人心的理论，但遭到外界耻笑，由于当时技术问题，他们决定把自己的研究成果传给自己的儿子，让后代延续他们的研究。光正博士就保留理论部分，也就是“光之报告”，威利博士保留装置的设计图。更让人觉得意外的是，利卡尔便是威利博士的儿子，所以他手中有设计图，但没理论也是没用的，所以需要抓热斗的父亲。

一切都明白后开始拯救自己同伴与各个地区的居民们。最后热斗在同伴们的舍身帮助下击败了利卡尔自豪的恐怖NAVI，并且在战斗时热斗的各个彩斗借助洛克人的身体显灵，封住了最终BOSS的气焰，在谜之NAVI加内尔的帮助下，在所有同伴的支持下，洛克人与热斗终于超度了最终BOSS。战败后，利卡尔也翻然醒悟，装置的暴走也让他失去了以前的记忆，现在他可是科学省中的一员科学家。正如光正博士所说的：“我们要给人们以希望，人人变得与世无争，和睦相处，友好共存，这就是心灵网络所要实现的目标。”

—— 重点流程 ——

◆剧情后来到美露家后，有两棵树，上面一棵能上线，进入后调查机器，打败检索人。

◆去日暮店的基地与炎山对话，开始解救同伴。先去科学省，在接待台旁发光的机器前上线，进入后打败磁力人。

◆然后去科学省右边码头，进入游轮，来到甲板与汽油人对战。

◆去安德镇，进入古城顶，在左边鱼背上线，进入深处遇到旋翼人。

◆最好要解救布鲁斯，去黑暗网络4区，遇到布鲁斯，获胜后发生剧情。

◆回家上线，去科学省3区，调查上方平台的靠右上中央地板出现隐藏门，进入后发生剧情，然后自动下线。图18



图18

◆休息一晚，第二天醒来便要决战了。先与妈妈对话，随后出门在日暮店前与炎山对话，坐飞机去富士山敌人本部。

◆一边发生剧情一边往里走，一共要面对四个迷宫，都有洛克人和另外一同伴共同作战。

◆按SELECT可以切换队员，这样就可按照每个NAVI的特点消除障碍物，踩上与自己颜色相同的机关电子门就会打开，反复如此，很简单。

◆四个版面各有一个BOSS，打败后即可过关。

◆过掉第四关后来到一个集成电脑前，从左边第一个圆桶上线，与里面倒地的NAVI对话。

◆完成下线出来，调查另外两个圆通，一个出现密道，一个是三个NAVI。

◆进入密道，发生剧情，随后上线一直走就可遇到最终BOSS，打败后通关。

◆读记录，进入黑暗网络3，从其他出口到2区，会看到一个金色NAVI，和他对话只要普通芯片100张全部集齐就能进入隐藏迷宫了，里面超变态。



顾俞峰	看了游戏动漫坛后，真为雪人感到可悲。每次都被绫小路拐着弯骂，不过……说的也对嘛！
读者资料	14岁、男、200030、上海徐家汇天阳桥路龙山新村72号205室、兴趣：玩game、看PG、打篮球

The Urbz 模拟人生 sims in the city ——都市生活

文/meteorsyd　编/暗凌

GBA	EA	RPG	256M
	2004.12.02	4800日元	1人用

SIMS系列作为全球为数不多的怪物级软件当中唯一一款没有任何武器、打斗等暴力因素的游戏，确实有着其独特的魅力。尽管只是控制模拟人的日常生活，但是却能让人加倍的投入，这大概就是所谓的返璞归真吧。



SIMS在GBA上的登陆是件让人非常高兴的事，个人觉得掌机才是最适合模拟养成类游戏的平台，因为只有这里才能让玩家随时随地的“工作”一番，不受限制地体验SIMS。而EA则为GBA版导入了剧情的概念，制做了一个小镇并以任务的形式来发展游戏。这样一来，更是让游戏的耐玩度和自由度加倍提高。

现在GBA上的第二作也已经发售了，游戏使用了256M的大容量，画面和音乐都有比较大的进化。游戏中不仅保留了前作的任务制，前作里的人物也有不少继续在这里出现，相信这一定给喜欢这个系列并玩过前作的人以更大的满足感。

还等什么呢？快拿起你的掌机，一起来体验“生活”吧！

sims 系统讲解

●控制

按键	功能
十字键	控制移动，按住B可加速，但疲劳度降低速度加快。
L	可以选择关闭屏幕中的状态栏，增加视野。
A	与人交谈，调查物品等。
START	调出菜单，按L和R可以在任务表、社交状态栏和道具栏之间切换。
SELECT	调出系统菜单。从上到下分别为：
	マップ：查看城镇地图，对着发光的建筑按A显示地名。
	XIZZLE：查看已经拥有的XIZZLE。
	カタログ：查看所有家具的属性和价格，本作里一开始就能查看所有的商品，比较方便。
	ミニゲーム：查看已开启工作的升级条件和工作时间。
	オプツョソ：游戏环境设置。
	セーブ：存档，小心保护自己的劳动成果，用好S/L也是个不错的办法。
	ゲームを終了：结束游戏，回到标题画面。

●交谈

这次的交谈系统比较人性化一些，谈话的方式从原先的选择句子变成了选择交谈话题，并且有图片可以对照，这样即使不懂在说什么的玩家也能大概猜一猜内容了。当然了，如果要想提高NPC的好感度，那就一定要说一些对方感兴趣的话题，这一般取决于对方的职业和性格。如果觉得出现的选择都不太合适，则应该考虑按B退出，然后再重新与其对话刷新选择项。



对话界面一共有5个选择，红色选择为询问，一般不出现，蓝色的为交谈话题，最后的黄色格子内容是特殊操作。选择之后会出现3个选项。从左到右分别是：

给NPC物品：选择手头的道具送给NPC，不过如果是对方不喜欢的东西可能还会减友好度。

帮忙递送物品：交谈成功后道具栏会多出物品，物品介绍的下方有写接受方的姓名。注意一定要尽快把东西送到，否则不仅没有酬劳还会减友好度。

请NPC住到自己家里：好高度不高者勿试。

还有一项是绿色的感叹号，一般是在接任务时出现。除了第一次遇见NPC外，如果人物的头上有





绿色感叹号，说明这个NPC有任务给你，或者是其他重要事件。

最后要注意的是，如果在一天内持续降低NPC的好感到了一定程度他们就会生气，会在1-2天内不再理你，如果是任务关键人物的话就比较棘手了。

●状态栏



游戏时下方的一排图标就是状态栏，它们会不断减少，而且受SIMS的行动影响还会减少的速度会产生变化。一旦低到一定程度，SIMS就会拒绝做事了。这个时候就要通过相应的活动来恢复这些数值。从左往右的状态分别是：

饥饿度：吃东西就可以回复，数值太低的会被送进医院。

清洁度：洗澡、洗手均可回复。

疲劳度：睡觉可以回复，数值过低会原地睡觉，直到睡眠度完全回复。

社交度：和人说话就能回复。

舒适度：坐着就能回复。

如厕度：上厕所可回复。数值太低会……（建议不要尝试）

娱乐度：看电视、玩游戏等活动都可回复。

恋家度：常回家看看吧。

●社会阵营



社会阵营的分类从名字听起来有点类似于工作阶级，由创建SIMS时第一个问题决定。除了你之外，NPC也都不外乎这几个阵营。只要和NPC成为朋友（友好度在50以上），就可以得到对方所属阵营的社会点数。社交界面中，最上方的黄色字为你所属的阵营，下面3个是其他阵营，最下方则是你的能力。但要注意的是，NPC的友好度会缓慢下降，到一定程度时会降低你的阵营值，所以平时多注意交流是很重要的。

●XIZZLE

本作中另一个新设定，实际上就是人物的特殊技能。在完成了任务2-5之后就能开启XIZZLE俱乐部，在这就可以买到XIZZLE，以后就能拥有其对应的能力。不过一个SIMS只能拥有5项XIZZLE，具体是什么则取决于玩家在游戏开始时对提问所做的回答，决定之后就无法更改了。

XIZZLE的选择对游戏影响非常大。不眠ゾンビ是相当有必要的，因为睡眠度回复不仅花时间，而且一旦疲劳过度，强制休息更是要花N小时。キヨビーライフ也比较有用，对于体力这种无法通过学习来提升的能力，在其9级的时候购买该XIZZLE可以节约很多学习时间，不过如果你耐性好且时间多的话也可以选择其他XIZZLE。此外いっぴきオオカミ、ハッピーライフ等等都是不错的选择。

此外还有4个特殊的XIZZLE，分别将4个社会阵营的指数提升到8后才能在俱乐部中买到。

●XIZZLE作用列表	
くいしんぼ	饥饿度降低减缓30%
不眠ゾンビ	疲劳度降低减缓30%
ナイスガイ	选择一个人降低其100好感度，分别加到其余人物的好感度上
スッキリさわやか	如厕度降低减缓30%
キレイ好き	清洁度降低减缓30%
ゲソナマ	获得10000元模拟币（就是游戏里的钱）
まったりもの	舒适度降低减缓30%
ひょうきんもの	娱乐度降低减缓30%
モテまくり	提升异性友好度
いっぴきオオカミ	NPC友好度下降减缓
话し上手	对话时出现新的选项
キヨビーライフ	所有技能均提高1级
ハッピーライフ	所有能力降低减缓10%
はたらきもの	在工作中得到20%的额外奖金

●创建SIMS



开始游戏后，选择墙上的红色人形涂鸦就能开始新游戏，之后会进行一连串对你SIMS的属性设置。第一步是决定你的SIMS的姓名，不然没名字的话在游戏里被人使唤起来就不方便了。



之后就开始SIMS外表的设定，4项内容从上而下分别是决定SIMS的性别、肤色、发型和发色，决定了之后就不能再更改了。



接着是服装和服装颜色的设置，这里就算设置的不满意也没关系，进入游戏后可以在商场的衣架上随意替换，买了衣橱后还能在家里换，每天都换套新装扮吧。

之后的内容比较重要，是对于XIZZLE的选择，下面是6个问题及其选项，破折号后面的内容是该选项对应的SIMS属性。

1、自分の半生をエイガにするとしたらどんなタイトルをつけますか?

ミニオポリスの王さま：ストリート系

コソピュータな日：オタク系

わが人生顺调なり：リッチ系

ギターヒーロー：アート系

这个问题决定的是SIMS的社会阵营，这会对游戏中的任务产生一些影响，但并不大，可以根据喜好来选择。

2、今日は何も予定のない金ようの夜。何をする?

出前とってゲーム：くいしんぼ

家にかえって寝る：不眠ゾンビ

悪ふざけをする：ナイスガイ

这一题开始就是对XIZZLE的选择了，可以参照一下上面列出的XIZZLE功能来择优挑选。

3、校から归ってきてさいしょにすることは何ですか?

ジュースをのむ：スッキリさわやか

外であそぶ：キレイ好き

スーパーをぶらつく：ゲソナマ

4、DJとしてデビューすることになりました。どんな艺名をつけますか?

DJチリパイ：まったりもの

DJクレイジー：ひょうきんもの

DJモソキー：モテまくり

5、メソバー限定のクラブに入るための一番手っ取り早い方法は何でしょう?

宝石をちらつかせる：いっぴきオオカミ

ジョークを言う：话し上手

こっそりしんにゅうする：キヨビーライフ

6、カシコイひとよりマッチョなひとの方がカッコいい?

そう思う：ハッピーライフ

そう思わない：はたらきもの

全部选好之后就可以看到SIMS可以获得的XIZZLE和社会阵营了。不满意的话可以按B重新选择，决定了就可以按A开始游戏，这样你的SIMS就创建完成了。

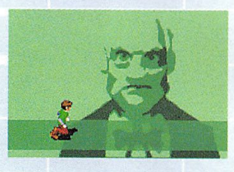


●**工作**



要生存就要有钱，要钱就必须工作，所以，熟悉各个工作的内容是非常重要的。不过这次的工作内容设计的有点匪夷所思，难道打打篮球玩玩碰碰船都能赚钱?

●**小人物的大冒险**



“快瞧啊！作为一个普通而又不起眼的大楼工作人员的你，为了得到与你相同社会阵营中同伴的景仰而奋斗。现在，你的都市冒险就此展开……”

sims CHAP ONE

工作之余的我正坐在大厦顶楼的花坛边享受生活，不料BOSSクリス突然来巡视工作。为了这个月的生计，还是以后再享受生活好了，交谈后接到任务。

●**1-1 キミはクビだ**

1-1-1 まどキュッキュをプレイする

跑到上方的红色箭头处调查，选是就可以开始工作了。工作内容则是清楚玻璃窗上的鸟粪，时间结束后任务完成。



刚做完工作还没喘口气，谁知クリス竟跑来说我被开除了，难道是因为自己不干活光拿钱被发现了? 询问之后得知原来是大楼易主了，新的主人ダディ要把现在的员工全部踢走，谈话后出现新任务。

1-1-2 クリスと仲良くなる（友好30）

将クリス的友好度提升到30以上。

1-1-3 クリスにぞうきんとバケツをかえす

把工作用的水桶和刷子还给クリス，谈话时选择给NPC礼物就可以把东西给她。

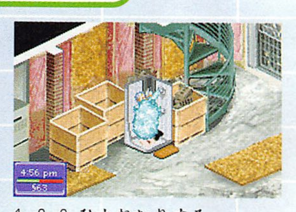


由于没地方住，不得已只好先要求クリス让自己在这里再住几天，由于先前搞好了关系，クリス很爽快的答应了，她还建议我先去回复下精神。

●**1-2 身なりをととのえる**

1-2-1 シャワーをあびる

坐电梯到4楼，发现竟然让我住仓库，先不管了，进浴室洗澡。



1-2-2 ひとねむりする

同样在4楼，在沙发上睡一会儿回复下疲劳度，选择“する”为睡觉，“すわる”则是休息。

1-2-3 じどうはんばいきをりょうする

再到一楼，从自动贩卖机里买点吃的，目前是免费的，可以吃个饱。注意选第二项买零食吃要回复的多些，不然光喝饮料可是吃到撑也不见得能吃饱。



调整好状态后就去找クリス，帮忙她做事。

●1-3 クリスのお手坛い

1-3-1 ベッドをペソトハウスにはこぶ

将2楼一张绿色的床搬到4楼，选择第二项就可以把床放进口袋，然后带到4楼摆放出来就可以。



1-3-2 こわれたテレビをしゅうりする

修理2楼的电视机，正在冒电的那台就是，很快就能修好。不过修完后竟然看到了大楼的原主人，自己的雇主ハーラン的投影。他告诉主角他并不想卖掉大楼，这都是因为ダディ的阴谋才使自己不得已将大楼转手给他，并希望主角能帮自己夺回大楼，并把ダディ从这个镇上赶走。



1-3-3 水のみばを2つしゅうりする

修理大楼里的饮水机。2楼、1楼以及地下室都分别有一台，只要修好两台就能完成任务。

全部做完后再找到クリス，她说还是无法为主角争取回原来的工作，不过她还告诉ダディ和他的秘书要出去两三天。告诉我这个干什么？再一问，原来是希望我进ダディ的办公室找一把钥匙。

●1-4 カギをゲットせよ

1-4-1 ぎじゅつを1上げる

学习一点ぎじゅつ技能，可以调查2楼的工具架学习，不过这里最多也只能习得一点而已。

1-4-2 リリーのオフイスのドアをこじあける

有了技能基础后就可以把2楼的办公室门给打开了。

1-4-3 カギを见つける

调查计算机边上的抽屉，发现了クリス所说的钥匙。



刚想离开，不料却被突然回来的ダディ逮个正着。不管自己怎么辩解，ダディ都不肯善罢甘休。最后，他叫来警察把主角给捉走了。

一路被警察带着，来到了监狱，尽管是监狱，不过生活所需倒是一个不少啊，外面的生活好像更丰富一些，还是尽早出去为好，与门口的ダソ探长说话出现任务。



●1-5 ケイムショを出る

1-5-1 ダソと仲良くなる(友好30)

想早点离开，和警察搞好关系还是必要，和探长的友好度达到30即可。

1-5-2 ダソのしつもんに答える

回答ダソ的询问来证明自己是无辜的，按照2-1-1-2-1-1的顺序回答即可，之后的问题可以随便选择，全部完成后终于获得了自由。

由于主角无家可归，ダソ告诉主角可以赚一点钱然后去租套房子住，并很好心的告诉我可以去警察局顶楼玩篮球赚钱，另外还可以把地上拣到的东东卖给警察局入口处的警察叔叔换点小钱(不要小看啊，积少成多)。

之后就可以在警察局附近的地域自由活动了，可以做的事非常多，可以先注重学点能力，比如杠铃增加うんどう，在租到房子前监狱的门一直是开着的，可以用来回复状态。

●1-6 アーバニアでくらす

1-6-1 ストリートバスケをプレイする

去警察局顶楼玩次篮球，不过要注意工作时间，这是个不错的赚钱途径，好好提升下工作级别吧。



1-6-2 ヤチンと税金のため$150かせぐ

赚150元钱，为了不住监狱度日，努力!

1-6-3 住むバショを见つける

有了钱之后就可以到上方租房子去了，有2套房子可租，门口的绿色牌子写的就是房子信息，第一个数字是首付款，第二个数字是每段时间的房租。很显然右边的便宜，但左边的屋子漂亮些，自己权衡下吧。

付了定金之后就会看到自己之前的财产都被运过来了，从箱子里全部拿出来后就能把箱子退掉，最后再和ダソ对话就可以结束这一章。



这里要特别说说房间里的一个仪器般的东西，这是家居设备的升级，可以减少房租、自动灭火等等。其中セキュリティなし是报警装置，有小偷光顾时可以减少财物被盗的可能，对于保护你的财产是非常重要的，一定要尽可能的尽快升到最高级。（偶就不幸被“怪盗”光顾过，谁知值钱的不拿，把马桶偷走了。由于商店卖的东西是随机的，一下子很难补上，所以之后的日子……为了不再有马桶被偷的悲剧发生，请安装报警装置。）

现在开始就能自由的进行游戏了，虽然活动范围比较小，但可以做的事却非常多。首先多认识些镇上的人吧，他们对于游戏的发展可以说是非常重要的，右边的商店里可以买家具，也可以换服装。



从现在开始接任务并没有严格先后的顺序，可以任意的完成，只要与那些头上有绿色感叹的人对话就能接到任务（第一次接触的人不算），一小部分任务中的关键人物与你的社会阵营有关，可能会产生变化，但任务的内容不会改变。

●2-1 一生けんめいぉべんきょう

与スージー对话，她会告诉主角进入大学的方法，之后接到任务。

2-1-1 モアと仲良くなる(友好30)

与医生モア的友好度达到30，他经常在医院中，晚上有时会在酒吧遇到，达到条件后再和他对话开启后续任务。

2-1-2 アルテミシアをモアにわたす

在上方维修的公路边上找到モア要的植物，在植物枯死前交给モア，由于时间有限，最好先确认了モア的位置再开始任务。



2-1-3 はかせろんぶんをかいてモアにわたす

最后要写一篇论文给モア，进地图左下路障前的屋子，调查里面的电脑选第一项就可以写论文，不过有可能会失败。最好先选第二项提升一两级自己的能力，完成后把论文交给モア，成功的话就可以结束这个任务。

之后医院里的工作会开启，并且可以到左上角的大学进修课程。在这里只要花钱就可以进行词组归类的小游戏，完成就可以直接提升一点所学的能力，比起其他的学习方法来要迅速多了。不过体力和外貌是无法学到的，必须自己锻炼，具体的课程安排可以看墙上的告示。

けんざいの時間 9:26 am

クラスのスケジュール

6am - 9am	りょうり 1012
10am - 1pm	そうさく 1005
2pm - 5pm	ろんり 1040
6pm - 9pm	ぎじゅつ 1030

2-2 フレーズを完成さなくちゃ

与ボイバ对话，开启任务。

2-2-1 コールマソと仲良くなる（友好30）

与コールマソ的友好度达到30，完成后与之交谈可以开启后续任务。

2-2-2 サックスのリードをコールマソにわたす

去商店花50元买一个サックスのリード，再把它交给コールマソ就可以了。

2-2-3 そうさくポイソトを1上げる

提升一点そうさく，可以到上方路障边上的垃圾桶那调查上面的涂鸦，如果开启了大学的话，也可以去大学里学。

2-2-4 コールマソの曲作りを手坛う

在具备一点そうさく后再和コールマソ对话选择绿色的特别选项，按照3-2-2-1的顺序回答他的问题就可以完成任务，全部完成之后就可以开启酒吧里的工作。



●2-3荣光を目指して

与ダスティ说话接受任务。

2-3-1 しゅうふくのために$500ちょうたつする

拿出500块钱给ダスティ，对话时选第二项。

2-3-2 エワソに话しかける

与エワソ说话，他一般在地图下方的车库里，晚上会到警察局门口游荡，完成后出现后续任务。

2-3-3 3日间エワソにランチをとどける

エワソ要求你给他送3天午饭，去酒吧里买披萨，然后每天中午12以后的一小段时间里去车库找到エワソ，再把披萨给他，连续3天就可以完成任务。最后再找ダスティ报告，之后车库里的赛车工作开启，和展台边上的人说话可以买更好的摩托来完成比赛。

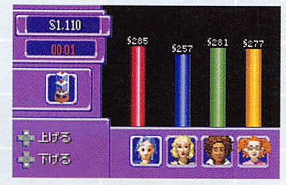


●2-4 しょうばいにん

与クロッド谈话，得知他希望主角帮助他在商店的拍卖中买到他想要的东西。

2-4-1 オークショソにさんかする（5PM—7PM）

在每天的5PM—7PM时间里去商店里买东西就能参加拍卖，选择了想要的东西以后就可以和另外3位NPC竞争了，按上抬价，按下减价，最后出价格最高的人得到该物品，一般来说总能以相对便宜的价格买到东西。



2-4-2 ミイラのアタマを见つける

只要接了任务再参加拍卖就能看到ミイラのアタマ，记得一定要买到手。

2-4-3 ミイラのアタマをクロッ

林少龙	平日没事拿起以前的PG来看看，真是别有一番滋味在心头啊！
读者资料	16岁、男、361004、福建厦门湖滨一里51号302室、兴趣：玩GBA、看PG、打篮球

ドにあげる

将ミイラのアタマ交给クロッド就可以完成任务，他会送给主角一块滑板作为答谢，在持有该道具的情况下按R键可以乘上滑板，再连打A就可以加速了。



●2-5 クラブXizzle

在医院门口有机会遇到ロティ，她会告诉你一些关于XIZZLE俱乐部的事，但说到加入办法时，她却让你去找クリスタル。

2-5-1 クリスタルをたのしませる

在警察局门口经常能见到クリスタル，在向她说明意图后，她同意告诉主角俱乐部的位置，但必须先答应她的条件——带她在这里好好的玩一番。之后她就会跟着你跑，把她带到酒吧任务完成，再与其对话出现后续任务。要注意该任务中不能睡觉以及和其他人交谈，否则不得不重头开始任务。



2-5-2 かるいしょくじを取る

クリスタル说她饿了，先买个披萨给她吧，出现后续任务。

2-5-3 ゲームであそぶ

和クリスタル一起在跳舞机上热舞一番即可，完成后和她对话出现后续任务。

2-5-4 かいものに行く

最后クリスタル会要你带她去购物，那就把她带到商店去吧，完成后对话出现任务。

2-5-5 彼女にプレゼントをかう

クリスタル说自己不喜欢这里的东西，但又要主角买个礼物给她，去酒吧外的地摊上随便买个东西送她吧。

在满足了クリスタル的所有要求后，她终于告诉了主角俱乐部的所在，这时会看到上方路障边上原本是墙的地方出现了一扇门，调查之后就会发现XIZZLE俱乐部了。



在这里可以用3点ピース换取一个XIZZLE能力，ピース可以在游戏中的一些角落里找到，如果和NPC的友好度超过75也可以得到其赠送的一点ピース。

●2-6 シム地区へのみち

与ハッテイ交谈，得知她正在策划将ダディ从城里赶出去，希望主角能帮助她找人来示威，迫使ダディ把通过シム地区的路障拆掉。

2-6-1 友だちを3人つくる

找3个人将友好度提升到50以上，准备好慢慢磨嘴皮子吧。



2-6-2 活动のために$500ちょうたつする

为了活动捐500元给ハッテイ。

2-6-3 しごとで2つ出世する

提升两次工作等级，累计2次即可，不限定工作，可以按SELECT查看一下工作的升级要求。



完成后会到街道上，会出现群众反对ダディ而游行的场面，尽管ダディ气得七窍生烟，但还是不得不将通往シム地区的路障搬掉，之后就可以去シム地区好好探索一番了。

sims CHAP THREE

シム地区属于比较繁华的商业街，两边有不少商店，还有个集市，这里也有2套新房子可以租。

●3-1 シークレットミッショソ

与探长ダソ交谈，得知他正在调查码头上的游轮，并希望你能混入船上的人员内部，协助他调查取证，得到任务的同时，游轮上的工作开启。



3-1-1 ウッキウキモソキーであそぶ

一进入シム地区右拐可以进入码头，走到底就能看到探长所说的游轮，玩一次里面的赌博游戏就行。

之后，ジュゼッピ会上前搭讪，原来他真把主角当成自己的同伙了，谈话后出现后续任务。

3-1-2 けいじばんの指示にしたかう

在博物馆门口的花坛里会发现一张纸条，根据指示再来到墓地深处，在一块墓碑上发现了另一张纸条。（注意：如果先接了任务3-3的话会无法进入墓地，必须先将之完成）



这张纸条上的提示是“帽子上的羽毛”，这不是在说クロッド么？在把纸条给他之后，他给了我一只箱子，并让我交给ジュゼッピ。

3-1-3 カバソをダソにあげる

调查工作初有成果，快把箱子拿给探长ダソ吧，为了方便以

后的监察，探长决定在箱子里装窃听器。

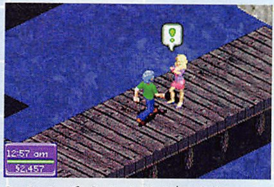


3-1-4 カバソをジュゼッピにあげる

最后，再把箱子带给ジュゼッピ就可以完成任务。

3-2 ボートパークをすくえ!

晚上会有机会在码头上遇到リリー，她会拜托主角修复码头公园，因为如果荒废的状况持续下去就会被ダディ收购。



3-2-1 そうさくを5上げる

将そうさく提升到5级，比较好的办法还是平时多跑跑大学。

3-2-2 エワソにしゆうりをたのむ（友好50）

把エワソ的友好度提升到50，他终于答应去修理废弃的公园，还说需要ダスティ的帮助才行。

3-2-3 ダスティにレースで胜つ（6PM-7PM）

找到ダスティ向他说明情况，他虽然愿意帮忙，但要求主角必须先在越野赛中击败他，之后只要在6PM-7PM参加车库的游戏，就能和ダスティ1V1。这里有一定难度，可能要多次尝试，前面对工作有详细介绍，这里就不多说了。

胜利后不仅能让ダスティ帮助エワソ重建公园，还能赢得一辆摩托车。



3-2-4 ポリーをかんゆうする(友好50)

最后要做的就是为修复的公园拉人气。找到ポリー并使她的友好度达到50以上就能让她带人去公园玩。



最后再找到リリー说明情况就能完成任务，之后码头上的工作开启。

●3-3 だれもとおさない

又一次遇到ハッティ，她对主角之前的大力帮助表示感谢，并希望能够再帮她一臂之力。

3-3-1 うんどうを5，またはみりょくを5あげる

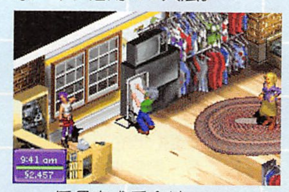
うんどう或者みりょく达到5级即可，前者可通过举杠铃来锻炼，后者要在商店里照镜子。（这两个是不能学习的能力，建议买个杠铃或者买面镜子在家里好好“秀”几天）

3-3-2 ハッティとボチで会う（11PM-12AM）

在11PM-12AM的时间里去墓地与ハッティ会合。

3-3-3 ボチの入り口をけいびする

完成3-3-2之后直接进入这个任务——不要让任何人进入墓地。这里会有两个人来墓地，第一个来的是ダディ，不过根据主角和他的关系，当然是随便怎么选择对话都不会让他进入的。第二个出现的人和自己的社会阵营有关，选择也因人而异，如果选错就会导致任务失败，必须第二天再重做任务，建议开始任务前记录一下，活用S/L大法。



任务完成后会从ハッティ处得到一本烹调书做奖励，不过内容还是有点用的。

3-4 ユウメイになる

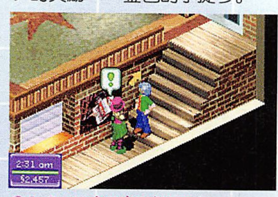
遇到コールマソ时，他会请主角帮助他举办一个音乐会，而具体的工作是卖票。

3-4-1 グループポイソトを2上げる

将自己所属的阵营值提高2点，多提高与自己同阵营NPC的好感度就可以了。

3-4-2 チケットをうる（2AM-5AM）

完成了前面的任务后，在2AM-5AM这段时间里，去シム地区北部的“ジデコクラブ”（就是出租楼边上的俱乐部）就会发生剧情。之后就会有一连串人来要求进入，第一项是通过，第二项是请对方离开，这里要做的事，是将与自己不同社会阵营的人拒之门外。一旦出错，コールマソ就会来向你抱怨，虽然之后同样能完成任务，但却无法得到コールマソ的奖励——金色的小提琴。



●**3-5 ハイソなバショ**

与ダディ的儿子ルーサー对话，得知他想开办博物馆，不过由于他父亲的反对因而缺少资金，希望主角能够帮助他，并答应事成之后会给你分红。

3-5-1 カソチウを见つける

与ロザソナ交谈，得知他能找到人来帮忙管理博物馆，不过要给她点钱才行。

3-5-2 テソジ品を购入する

在博物馆里购买一件展品，在2楼和3楼，调查空的展台前的牌子就可以购买，不过价格不菲。还有2楼有个展品只要500，可以先买了应付应付，之后如果有了钱别忘记来这里把其余的展品都补上，这样可以定期得到更多的分红。

3-5-3 ロザソナに$300わたす

还好ロザソナ开的价不高，只要300，不然还不如自己去当馆长的好。

最后再找ルーサー汇报就可以完成任务，之后就能定期在家里

翟劲松	祝所有学生玩家学业好，玩的好，圣诞快乐！元旦快乐！
读者资料	21岁、男、222005、连云港淮海工业学院72号信箱、兴趣：玩游戏、听音乐、看电视

的邮件中收到博物馆的赢利分红。

●3-6 ビートのバラード

在シム地区的占卜屋里或者集市经常能看到ロ一太太，在完成了之前5个大任务后，她会告诉你ダディ正要高价收购ソルティ的那艘游轮，她全力企图阻止ソルティ，但丝毫没有效果，现在唯一的办法就是让主角扮成他的兄弟来说服他。【插图83】



3-6-1 ふなのりのコートを見つける

在商店这里可以发现改装要用的水兵服。

3-6-2 ニセひげを見つける

在墓地入口的上方有一家网吧，用里面的电脑可以上网购物（选第三项）。买下海军帽后1-2天内物品就会寄到家里。



3-6-3 ふなのりのぼうしを見つける

清晨在集市边上有机会遇到ブリチャード，可以从他那花点钱买到假胡子，而且还有不少品种。

3-6-4 ローにへんそう用のアイテムをわたす

把准备好的3个东西交给ロ一，她就会把你易容成ソルテイ的哥哥，完成后出现后续任务。

3-6-5 ソルテイに话しかける

到游轮那找ソルティ，所幸赶在交易前及时阻止了游轮的出售，不过恼怒的ダディ看到了化装的主角后更是怒不可遏，竟然用手杖把主角砸倒后当实心球抛到了海里。



sims CHAP FOUR

被丢入大海的主角醒来时发现自己在一处河岸上，面前站的兄弟两人看着主角，竟以为是吸血鬼。

●4-1 フシギたいけん

误会总是要澄清才行，更何况是被人当作吸血鬼，クレム的前4个问题可以随便回答，第五个选择开始要按2-1-2的顺序来选，这样可以提升クレム30点友好度，不然不仅会降低10点好感，还会让他生气。

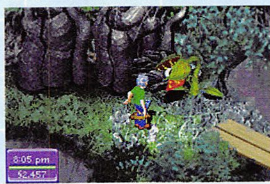


4-1-1 クレムのうたがいをはらす（友好30）

将クレム的友好度提升到30，只要之前认真的回答了他的问题，就可以直接PASS了，否则还要浪费时间等他消气才能和他说话。

4-1-2 「きみわるい木」を見つける

进入右边的树林，会遇到食人花，靠太近的话会被它缠住，这个时候要连打A来逃脱，否则会被它吃掉……（别担心，只会被送到クレム兄弟的家里而已）



进入树林的右上角的树洞就能找到暗黑树，不过这里会遇到巨大的恶魔ダディ，如果已经完成了4-1-3就能用光消灭它，不然会被送出这里。

4-1-3 あかりを見つける

过了第一座木桥往右上走，会看到一根黄色的发光棒，处理掉食人花就能得到。



4-1-4 ロイドと話す

消灭恶魔ダディ，与他身后的ロイド说话即可，他会让你把一条有クレム兄弟母亲照片的项链交给他们，不过在这之前要打开项链上挂饰的盖子。

●4-2 レッドマソとバイオリソをひく

与ブ一交谈，他会要你去找妖精レッドマソ。

4-2-1 夜中にヒッコリーのキリカブに行く

在半夜12点以后进入森林，会在暗黑树入口下方的树桩上看到レッドマソ，交谈后他会要你陪他演奏音乐，如果你是在12点以前进入这里的话，那恐怕即使等到天亮也不会看到レッドマソ，对话后，最后的工作开启。

4-2-2 レッドマソときょうえんする

交谈选第二项就可以和レッドマソ来场小提琴比赛了，结束后他会帮你打开项链上挂饰的盖子。



●4-3 入り江よさようなら

4-3-1 クレムをせっとくしあんないしてもらう

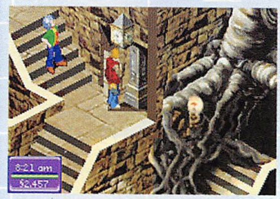
到房子前找到クレム，把项链交给他，这下他终于相信主角了，并答应让ブ一带你回到城里，完成后出现后续任务。

4-3-2 古代いせきでブ-と会う

到树林左下角的古代遗迹前,与早已等在那的ブ-的谈话,之后他会用小提琴演奏乐曲打开遗迹的门。

4-3-3 古代いせきをこえる

通过遗迹就能完成任务,但在过程中ブ-好奇的碰了墙上的时钟,结果墙壁突然翻转,ブ-消失了,主角虽然想帮助他,但却不知道该怎么办。



出了遗迹后,碰巧遇到了ハッテイ,交谈后得知ダデイ取消了所有的路障,不过却制定了一条让人哭笑不得的法律,那就是只能走不能跑。

从现在开始,如果跑动的话就会有一定几率被抓进监狱,要付一百元或者等12小时才能出去,不过还好没规定不准骑机动车。



●4-4 ホウリツをかえる

找到探长ダソ,得知他也非常痛恨这条奇怪的法律,但作为执法者也不得不执行,唯一的办法是找到去パラダイス岛旅游的市长。

4-4-1 てがみをかいてくれる人を见つける

在监狱里会发现同样被逮捕的ハッテイ,找她说话后,她很快的就把给市长的意见书给写好了。



4-4-2 パラダイス岛への使者を见つける

要去那么远的地方得找个闲得发慌的人才好,大学里那个万年睡觉的学生ジョーダソ不错,不过交谈后他先要主角的ひょうばん达到40%。ひょうばん就是NPC的平均好感度,在人物头像的上方可以看到,多找点人搞搞关系吧。达成后再找他说话就可以完成,之后出现后续任务。



建议首先将探长的友好度提升到100,这样他会在警察局里一楼打开一条通往暗黑树的地道,非常方便,而且地道里还藏一个秘密:每天6AM之后的一小时里进入这里可以看到忍者,从他那可以买到一些特别的道具。



4-4-3 ひょうばんを40%にする

将ひょうばん提升到40%。

4-4-4 パラダイス岛への航海地图を见つける

找到去パラダイス岛的航海地图,在游轮最上层的操作室里可以发现。



4-4-5 ジョーダソに航海地图をわたす

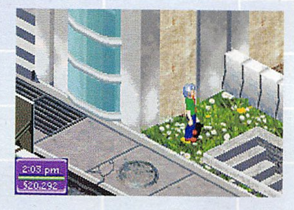
在把航海地图交给ジョーダソ后,他就立刻出发了,最后再告诉探长这个消息,就可以取消掉这条荒唐的法律了。

●4-5 カーニバル!

与ロザソナ交谈,得知她打算在城市左边地区重新开张马戏团,因此她希望主角能帮她找到演员和资金。

4-5-1 おどるビーバーをつかまえる

在完成了任务4-4后,从新开放的市中心地区的右上角楼梯下到码头,会发现出现一艘汽艇,,乘汽艇在这块开往该区域的右下角会发现一个有很多海狸的小岛,随便捉一只后就能行了。



4-5-2 おどるビーバーをロザソナにあげる

把捉到的海狸交给ロザソナ。

4-5-3 ロザソナに$5000わたす

给ロザソナ5000元。

4-5-4 つなわたり艺人を见つける

找到救生员ミステイ,她会告诉你自己以前是表演杂技的,不过在邀请她帮忙参加马

韦岩	NDS,我竟然中了一台NDS!我看着那简约的造型,激动地直想哭。"咦?我的NDS突然不见了?"唉,原来是个梦。
读者资料	17岁、男、273100、山东曲阜第一中学、兴趣:足球、足球游戏、GBASP

戏团重建的时候，她却拒绝了，除非你能帮她安排一次约会，之后完成4-5-5再找她对话就能完成任务。



4-5-5 ミスティがデートする相手を见つける

找到ルーサー向他谈起约会的事，没想到他竟然一口答应了。

●4-6 ダディをコケにしろ!

完成4-5后，找到テレサ，她会告诉你自己的电影院即将被ダディ收购，但事实上她并



不希望发生这种事，于是恳请主角能帮助她。

4-6-1 ひょうばんを50%にする

将ひょうばん提升到50%，继续找人锻炼舌头吧。

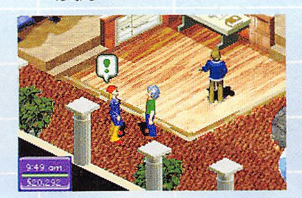
4-6-2 ダスティに出演いらいする（友好50）

与ダスティ的友好度在50



以上，就可以让他答应参加电影院的演出。

4-6-3 スージーに出演いらいする（友好50）



同样的，与スージー的友好度在50以上，就能让她也答应参加演出。

4-6-4 ステージをかざりつける

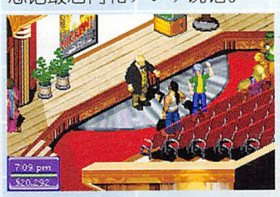
装饰舞台，随便找点壁纸盆栽之类的东西，弄5个放到荧幕前就行了。



4-6-5 しばいをみる

在完成前4个分任务后再进入电影院就可以观看表演了。

而ダディ看到收购计划又一次破产气得马上离开了，别忘记最后再和テレサ说话。



sims CHAP FIVE

●5-1 シロウトさん、いらっしゃい!

找你所属的社会阵营代表说话可以接到任务录制电视节目的任务，4个阵营的代表分别是：

ストリート系： ダリウス
オタク系： ボリー
リッチ系： ルーサー
アート系： ロザンナ

5-1-1 パラダイス岛にいく

再次乘上汽艇，往地图上方行驶，就能看到パラダイス岛，从码头上岛就能完成任务。

5-1-2 クイズショーにさんかする

在岛上与节目主持人ブリチャード说话就可以开始录制节目，时间为8小时，首先要做的是在小岛上的椰子树上找到4个椰子，然后拿给ブリチャード他就会问你问题，4个问题全部答完后出现后续任务。



5-1-3 ほかのさんかしゃをブジョクする

这个任务要求你在剩下的时间里让在场的人生气，也就是持续降低他们的好感度，当然不这么做也能完成任务，只是没有奖励。

实际上如果不稀罕奖品的话可以从节目开始时就跑到右下方小岛上去好好睡上8个小时。



5-2 かこにさかのぼる

与ルーサー交谈，得知他父亲不见了，希望我帮忙调查一下。

5-2-1 ポリーからヒミツの话をきく（友好70）

与ポリー的友好度在70以上时，她才会告诉你关于ダディ正在做时间机器的研究。

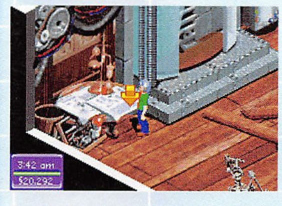
5-2-2 ヒミッのけんきゅうしつを见つける

ダディ的研究室就在キソグタワー大楼3楼他自己的办公室里，就是游戏开始时主角所工作的地方，靠近最里面的书架会发现上面有机关，但是不要随便去调查，否则会被逮捕，必须要在每天3AM-4AM这一小时里才能打开秘密实验室的入口。



5-2-3 せっけいずをりかいする（ろんり6）

在实验室里，调查桌子上的资料可以发现时间机器的设计图，不过要ろんり达到6级才能得到。



5-2-4 ルーサーにせっけいずを返す

最后把设计图拿给ルーサー，他在了解情况后表示自己会进一步调查。

●5-3 ウアソパイヤとごたいめん

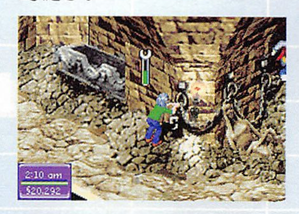
去森林クレム兄弟的小屋，与クレム谈话，得知ブー到现在还没有回家，クレム认为ブー是为了帮助主角回城里失踪的，因此要你把ブー给找回来。

5-3-1 ブーを见つける

回到遗迹里，会发现铁链锁住的ブー，并且非常糟糕的是他已经变成了吸血鬼了。

5-3-2 ブーをかいほうする（ぎじゅつ7）

ぎじゅつ达到7级后调查边上的锁，就能解开锁住ブー的链子。



5-3-3 ヴアソパイヤのちりょう方法を見つける

找到ロー太太，向她询问治疗吸血鬼状态的方法，最后会知道巧克力饼干能够拯救ブー。

5-3-4 ブーにチョコたっぷりケーキをあげる

去集市上的食物摊买个搅拌机，回家后将3块巧克力打成巧克力浆，然后再用炉子选择第一项把巧克力浆烘干就能得到巧克力饼干。（りょうり的高低会影响制作的成功率，不过一般玩到这里应该都在大学里学成毕业了吧）



最后再回去把巧克力饼干给ブー吃就可以让他恢复原样。

●5-4 みつけた!

完成5-2的任务，来到马戏团的左上角会看到忍者，谁知靠近却被他突然释放的烟雾弹催眠了，醒来后发现自己被关在笼子里，身边站着的人是……这不是ハーラン先生吗？原来他是被ダディ给关起来了，才被迫把大楼卖给ダディ。



5-4-1 ハーランと仲良くなる（友好30）

将ハーラン的好感度提升到30以上，完成后出现后续任务。

5-4-2 ろうやからだっしゅつする

ダディ带着已经完成的时间机器不失时机的出现了，在一通废话后，他乘上时光机消失了，并且还在实验室里产生了爆炸，所幸的是没有引起人员伤亡，冲击反而打开了牢笼的门，剧情过后任务完成。



●5-5 シシヤカイプレミアパーティ

（这个任务与性别有关系，如果你选的是男，那任务对象是クリスタル，如果是女那就会变成モア）与クリスタル谈话，她说想去看ダディ的电影，希望我帮她弄到票。



王楠	想要NDS，真的很想要；喜欢皮卡丘，真的很喜欢。
读者资料	23岁、女、101500、北京密云康居水区4号楼1单元501、兴趣：游戏、动漫

5-5-1 シシヤカイのチケットについて知る

找到リリー后她说有电影票，但她似乎并不想给我，谈话后出现5-5-2，完成后再找她对话，给她1000元就可以买到电影票了。有了电影票后告诉クリスタル，她会要你陪她一起去看电影，出现后续任务。



5-5-2 チケットをもらう（リリー友好70人气70）

又到了锻炼舌头的时候了，加油！把リリー的友好度提升到70以上，再把ひょうばん加到70%以上。

5-5-3 くろずくめのふくをきる

到商店的衣架上，换一套全黑的装扮为参加电影做准备。



5-5-4 シシヤカイにさんかする

在7PM-8PM的时间里赶到电影院门口与ダリウス对话，之后在影院入口等候开场。谁知这个时候ダディ突然出现，从他的话里，看



来他已经用时间机器改了不少历史，必须立刻阻止他。

●5-6 タイムマシソでじだいをさかのぼる

出了电影院，正碰上ハーラン，向他说了情况后，他决定帮助主角建造另一台时间机器对付ダディ。

5-6-1 タイムマシソのエソジニアを见つける

找到スージー，她说她可以设计时间机器，不过需要主角帮忙找来10个"なぞの物体"，再找个制作的人，因为她只能提供理论技术。



5-6-2 なぞの物体を10コあつめる

"なぞの物体"就是那种发绿光的棒子，10个还算比较容易找的。【插图148】

5-6-3 アシスタソトエソジニアを见つける

找到エワソ，他表示乐意帮忙，不过要你出10000元成本费。

完成以上3个任务后去车库，就可以看到时间机器已经造好了，对话过后，主角把这个大家伙也装到了口袋里，剧情后出现后续任务。



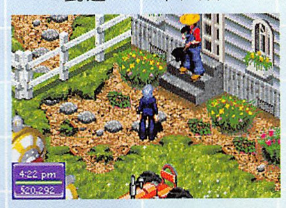
5-6-4 正しい日付をとくていする

不过虽然有了时间机器，但却不知道ダディ跑到什么时代去了，与ジュゼッピ交谈后得知ダディ回到1870年去了。

5-6-5 いちばん高いバショでタイムマシソを使う

时间机器要在城里的最高处使用，来到キングタワー的5楼楼顶上，放置好时间机器就可以上去开动它了，这里有4个时间可以选择，1870年是正确的时间，不过可以试着回到2003年12月2日，可以看到前作的情景，没想到EA也挺会恶搞。

到达1870年，从アール



那得到旗帜后回现代，看到ダディ正高兴的手舞足蹈，在主角把他的旗帜还给他后，他才知道自己的计划再一次破产了，最后探长及时赶了过来，把气急败坏的ダディ给捉了起来。

成功制服ダディ的主角受到了所有人的热烈欢迎，而ダディ则受到了他应有的惩罚，被驱逐到了海狸岛上与ロイドー起生活。





姚祥	游戏的最高境界是为了玩才游戏，不是为了游戏而游戏。
读者资料	20、男、210000、南京秦淮区雨花村九幢506室、兴趣：运动、游戏、看书、旅行



口袋力量棒球7

GBA		
KONAMI	SLG	64M
2004.12.02	4602日元	1-2人

文/NW旅团 lyt777
编排/雪人

在日本拥有极高人气的口袋力量棒球最新作终于闪亮登场了！游戏本身具有优秀的品质与极强的游戏性，可惜由于棒球在我国国内普及度不高，再加上语言障碍的原因，导致本作在国内的影响力始终不大。不过，这个游戏的强悍之处便恰恰是其妙趣横生的剧情和真实度极高的比赛设定，本着普及及推广本游戏的目的，下面就由我来引导大家进入这个充满了乐趣与热血的口袋棒球的世界吧！

上手指南

在游戏中其实已经为玩家们提供了非常详细的操作指南菜单介绍。如右图显示，本作的说明应该说已经非常详细了（而且汉字也很多），不过我还是列一个详细的表格以方便大家查看。





攻击状态下（打击方）

按键	效果
A键	挥棒
方向键+A键	在有己方球员在跑垒的时候可用方向键+A来控制某个具体球员的归垒方向。(左为3垒,上为2垒，右为1垒，下为本垒，以下同）
方向键+B键	1、在己方球员未挥棒而有己方球员已经上垒的状态下可按方向键+B来控制垒上的球员进行盗垒。 2、在己方球员跑垒的时候可按方向键+B控制某个具体球员的跑垒方向。
L键	1、将球棒横握以造成牺牲打，按方向键可以调节牺牲打的方向。 2、在有己方球员跑垒的时候按L键可使所有在跑垒的球员跑向下一个垒位。
R键	1、在强打与普通打状态之间切换，强打时可打击范围会变成只剩一个点，但是力道会加大不少。 2、在有己方球员跑垒的时候按R键可使所有在跑垒的球员跑回原先的垒位。
START键	显示当前的菜单
SELECT键	用球棒轻打本垒板一下，没实际用处，算是挑衅吧。

防守状态下（投球方）

按键	效果
A键	投球。
方向键+A键	1、投球时可以选择变化球的种类。

	2、球被击出后按方向键+A可以选择把球送回哪个垒位。 3、在球被击出后可按方向键+A控制防守球员做出扑救动作。
方向键+B键	投手将球投向不同的垒位以防止盗垒。
L键	1、切换内野手的站位，分为防盗垒、站位靠前、站位靠后三种。 2、在球被击出后将球送回至2、3垒之间所在的防守球员的手中。 3、在球被击出后按L键可固定外野手的选择。
R键	1、切换外野手的站位，分为站位靠前、靠后两种。 2、在球被击出后将球送回至1、2垒之间所在的防守球员的手中。 3、在球被击出后按L键可固定外野手的选择。
START键	显示当前的菜单

菜单介绍

一 サクセス



剧情模式，本系列中最吸引人的部分，甚至超过了棒球游戏本身。

1、甲子园ヒーロ编：甲子园英雄篇，本作的主线故事，游戏方式依然是传统的养成＋比赛，主要就是需要解开与主角同在一个学校的英雄们身上的谜团，并且率领球队征战甲子园。

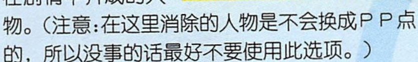


2、大正冒险奇谈篇：自二代开始便大受好评的双剧本本作当然也不能错过！当然同前作一样，第二剧本主要是外传形式，全新的探险式ＲＰＧ，以及前六作的人气角色都纷纷登场客串，使得本次的第二剧本内容显得格外的精彩。（本剧本需要在商店中花10个ＰＰ购买才可游戏。）

3、データ：在剧情模式中养成的人物情报可以在这里查看。

①みる：查看在剧情中养成的人物情报。

②けす：消除在剧情中养成的人物。(注意:在这里消除的人物是不会换成ＰＰ点的，所以没事的话最好不要使用此选项。）



③パスワード入力：输入密码以导入系列前作或者其他机器上养成的人物，如果你嫌麻烦的话密码可以在KONAMI官网及其他口袋棒球主题站点查询。但是请注意，在这里输入的人物是不能参加"我的联赛"模式的。

④パスワード出力:查看养成人物的密码。(其实みる、けす、パスワード出力这三个选项都是一个意思……)

二 野球



比赛模式。

1、コンピュータ对战：与电脑进行对战。

2、キャンプ：训练模式。

3、通信对战：与好友进行通信对战。

4、对战成绩：查看与电脑及好友对战的成绩。

5、名前の变更：更换人物在对战时显示的姓名。（没什么用处的选项）

三 パワポケP



商店，在剧情模式中挣到的PP点数可以在这里买东西。其中可购买的东西计有：

1、まわしてポン：抽取角色资料扭蛋，其中包括了口袋棒球1−6的人气角色的资料，已经获得的人物资料可在おまけ中的プロフィール2中查看，每抽一次需2PP。注意，扭蛋中的内容可能重复，所以祈祷你的运气足够好吧！

2、サクセス：可以进行大正冒险奇谈篇的游戏，需要10PP。（建议优先购买此项。）

3、タイトル画面Ｂ／Ａ：在两个不同的游

戏标题画面切换，每换1次需要1PP。

4、ミニゲーム1－4：可以玩游戏中出现过的四个迷你游戏，每个需2PP。



5、かお：更换已培养人物的容姿，每换一个需5PP。注意，只要你选了确定就不管你是否进行了变化都会扣除这5点的。

6、背番号：更换已培养人物的球衣号码，每换一个需2PP。

7、アレンジ1－12：解开游戏中隐藏的12支球队，其中包括1－7中出现的8支主角队伍以及4支本作中出现的敌方队伍，



价格从2PP－100PP不等。在这里解锁的队伍需要在自创模式中登录才可以在比赛模式及联赛模式中选择。

四　ペナント



联赛模式。

1、ペナント：任意选择6支球队进行全日本联赛。

2、俺のペナント：我的联赛，相当受欢迎的模式，选择一个在联赛中创建的人物加入一支队伍来进行联赛，能否凭借你的一己之力将队伍带上全日本的巅峰就要看你的实力了。当然，如果你实力不够的话也是有可能把替补的板凳坐穿的。

3、俺の基地：在我的联赛模式中挣到的年薪可以在这里构筑你的军团。（感觉是被汤田逼的）

4、基地通信对战：将自己构筑的军团与好友来一场大战吧！

五　アレンジ

自创模式。



1、作る：创建完全属于自己的球队，你大可以将全联盟球队的精英调到一支队伍中，或者是自创球员大集合，总之一切都按照你自己的意愿。（这里有个非常奇怪的设定，所有球员的特殊能力只能在这个模式中按ＳＥＬＥＣＴ键查看。）

2、けす：消除已经创建的球队。

3、通信コピーあげる：将自己创建的球队原样传送到其他卡带上。

4、通信コピーもらう：接收其他卡带上创建的球队。

六　おまけ

杂项，自六代首次登场后即大受好评的人物及结局收集就收录在其中，游戏中出现过的迷你游戏也在本模式中登场。

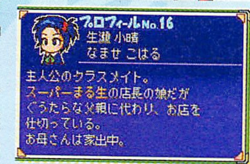


1、コレクション：游戏中各种结局以及全部的人物资料都可以查到。



①サクセス1：甲子园英雄篇中达成的结局一览。

②サクセス2：大正冒险奇谈篇中达成的结局一览。



③プロフィール1：甲子园英雄篇中所有登场人物的详细资料，需要注意的是，所有人物都是需要完成特定事件后才会出现的。

④プロフィール2：在扭蛋中抽取的人物资料一览，包括了口袋棒球1－6中的大部分人气角色。

⑤おまけ：在游戏中出现过的其他一些ＣＧ图片。

2、ミニゲーム：在这里可以玩到游戏中出现的4个迷你游戏，当然，你必须先在商店中购买该游戏才可以玩哟。

①わふわすかいドーン！：在规定时间内操作飘浮在空中的雪人（？）到达终点，注意不要被刺扎中了哦！

朴鑫龙	《合金弹头》实在太棒了，卡片增加了可玩性，难度也很适中！
读者资料	18岁，男，130051，吉林省长春市四平路小区6号喽5单元708室，兴趣：POP MUSIC、电脑游戏、上网、网球

②くるまパァーン！：操纵小汽车撞破气球来获得分数，游戏里需要10000分才算完成，这里可没有限制，但是小心不要被路边的尖刺扎到。

③くる来るクルくるぅ：将相同颜色的4个方块聚成一个正方形来获得分数，可以选择单人游戏、与电脑对战和通信对站三种模式。

④わくわく数ジーン：将屏幕上显示出的数字中第五大的选出来，游戏中需要选出10个，这里也是没有限制的。

系统详解



在冗长的系统介绍之后，终于要到达本文的重点部分，游戏系统的详解啦！在整个口袋棒球系列中，最重要的当然是三个模式：剧情模式，比赛模式以及联赛模式。下面我们就从比赛模式开始详细介绍吧！（其实其他的模式在前面都已经详细介绍过了。）

一 比赛模式



选择与电脑对战后，便是队伍的选择，其中包括真实Ｊ联赛中的12支队伍以及自创的6支球队可以任意选择（笔者比较喜欢选择中日巨龙队……）。之后是选择先攻后攻，是喜欢先发制人还是反击就看你自己了，然后是选择球场（短球场容易打出本垒打，而甲子园球场的气氛当然是最好的……），选择完球场以后会出现这么一个菜单：



ＤＨ制：是否在比赛中启用代打制。（一般投手的打击能力是比较弱的，所以国际上一般允许球队启用一名球员来代替投手进行打击，这就是代打制。）

ＣＯＭのつよさ：电脑的难度，有よわい（弱），ふつう（普通），つよい（强），パワフル（超强）四种。

イニング　定：比赛局数设定。（不会有人选１局的吧……）

延长：延长战局数的设定。

エラー：比赛中球员是否会出现主动失误。（推荐打开，毕竟没有失误的比赛不能称之为比赛嘛……）

风：比赛中是否会有风。

コールド：设定一个分数，比赛中先达到这个分数的球队就直接获胜。



设定完毕后选择ＯＫ，又会出现一个菜单，这里主要是设定操作难度的：

打击、投球：分为オート(自动)和マニュアル(手动)两种。如果想专注于进攻或是防守的话可以考虑把这两个选项调为自动。

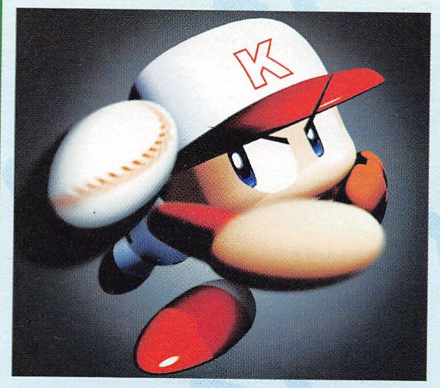
守备：分为オート（自动）、セミオート(半自动）和マニュアル（手动）三种，自动的话防守时它会把接球、送球的任务都帮你做完，而半自动则是不会主动送球，手动的话当然就得什么事情都是你自己做了。

走垒：分为自动、半自动和手动三种，半自动的话它会主动跑垒，但你仍然可以通过按键进行操控。以上两项都推荐选择半自动。

监督：分为自动和手动两种，这个是看你是否操控换人及阵型设定，对棒球规则及换人时机不甚了解的玩家建议选择自动。

落下点表示：球落下的时候是否显示下落点，推荐打开。





ミートカーソル：决定了在球接近球员的打击范围的时候是否锁定打击范围。强烈建议新手打开此项，毕竟经常被三振出局不是什么让人开心的事情。

随后就是球队的阵型及人员设定了，这个部分与ＷＥ有些类似（毕竟是一个公司的游戏），球员的状态大家一看就明白，而球员前面的1－9代表球员的打击顺序（如果有代打的话投手就不会上场打击了），可以自行调整，如果要更换球员的守备位置的话按一下右，大方框就会变成一个小方框，这时就可以更换球员的守备位置了。球员名字背景的颜色代表他的防守专长位置，黄色为内野手，绿色为外野手，蓝色是捕手，粉色是投手。而球员的能力值有如下几个：



パワー：球员的力量值，值越大，打击的力度越高。

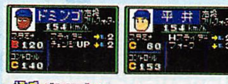
ミートカーソル：球员的打击范围，数值越大，打击范围越大。

走：球员的速度。

肩：球员的肩力，值越高，球员送球的速度越快。

守：球员的守备力，值越高，球员防守时跑位越准确，球员失误率也越低。

投手的部分与野手类似，而且能力也很容易理解。



スタミナ：体力值，越高的话投手的状态也保持的越久。

コントロール：控球能力，越高的话投手越不容易失误。

其他的就是投手的球速、投球姿势和变化球种类了。

一切设定完毕后终于可以开始比赛了!!!不过别急，比赛中按ＳＴＡＲＴ会出现一个菜单，这里可设定的东西也很多。



左上角会显示一个雷达，显示当前球员在垒的状况，右上角显示的是当前的比分及状态，Ｓ是好球数，Ｂ是坏球数，Ｏ是出局数，旁边的是当时的风向。在那下方的球员是投手的状态，"防3.20"是投手的防御率，越低表示该投手成绩越好。再下方的便是打击手的一些能力及数据显示，".296"为球员的安打率，"３本"是球员的本垒打数，39点为球员的得分数，这些数据一般都是真实球员上赛季的成绩，也可以作为他们能力的另外一种评判。（在联赛模式中该成绩会重新计算。）而菜单的内容分别是：

代打：替换当前打击手。

代走：有球员在垒上的时候可以替换该球员。（防守的时候上面两项会变成投手和守备）

スコア：比赛的数据统计。

作动能力：查看对当前投手和打击手起作用的特殊能力。有些特殊能力会对球员造成相当大的影响。

操作说明：本文开始的那个说明就是从这里来的。

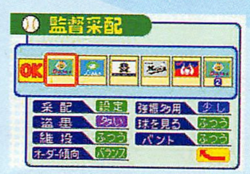
オプション：选项设定，和前面操作难度设定的部分一样。

やめる：退出比赛。

至此，比赛模式中的内容就全部介绍完了，至少比赛对你应该是没有什么困难了……什么?打不赢电脑? HOHO，那你还是多多练习吧。（训练模式与比赛模式中的选择基本相同。）

二 联赛模式

普通的联赛模式需要说明的相对较少，选好队伍，选好联赛长度之后会出现一个菜单：



采配：选择该队的战术倾向是否按你的设定或者交

给电脑来设定，当然，这些对你的队伍是完全没有效果的……

盗垒：设定球队盗垒的倾向。

继投：比赛中更换投手的频率。

オーダ一倾向：球队出场阵容的倾向，有平衡、攻击、守备、状态四种倾向。

强振多用：使用强振的频率。

球を见る：打击准确率的设定。

バント：牺牲打的频率。

赛季开始后会出现这么一个画面，将光标移动到比赛球队上后按R键可以更改对比赛的设定，分为プレイ（进行比赛）、高速观战、迷你观战、正常观战、跳过比赛5种。选择日程可以观看日后的赛程，而成绩就是查看联赛到现在为止的球员数据统计，オプション的设定与比赛中的一样，やめる为退出联赛模式（注意，这里退出是会自动存档的），一切查看完毕后选择"1日进める"就可以进行（查看）比赛了。

"我的联赛模式"则是系列人气一直很高的模式，利用一己之力将球队带上日本之巅的感觉的确真的是很好啊……选择一个在剧情模式中培养好的球员（注意：一个球员只能进行一次我的联赛模式，而且只要一旦开始，哪怕你把联赛存档消除也是没有用的哦），选择一家球会加入（注意：如果剧情模式中没有完成某个条件的话你可是不能自由选择加盟球队的！什么条件呢？慢慢往下看吧。），然后就可以设定你的一年目标了。尽量把目标定得比你的平均值高些吧！毕竟有压力才能有动力嘛。





之后属于我的联赛就开始了。

主界面如上图，"经验值"是在比赛中累积的经验，仲间则是你与队友的关系（没什么大用……），右边的是状态槽，可能会因为一些事件增加或降低，而评价则是教练对你的评价，比赛打的越好，这个评价当然越高，评价越高你的上场几率当然也就越高，右边的就是你获得的薪水，这里获得的薪水可以在我的军团模式里使用。

第一个选项是前进一天(当然包括进行比赛)，第二个是查看日程，第三个是查看联赛的数据统计，第四个是查看自己的能力，第五个为查看自己的成绩，成绩越好，年薪也就越高，在我的军团模式里面能够买的东西也就越多，第六个是查看自己的一年目标，第七个是提升自己的能力，在比赛中表现如果好的话就会获得一定的经验，累计到一定程度后就可以在这里增加自己的能力了。最后一个就是退出，当然，这也是会自动存档的。所以，为了全队，为了自己的成长，请认真对待每一场比赛吧！

三 剧情模式

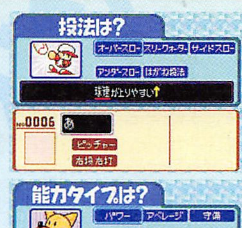
最重要的剧情当然是最后登场了！作为口袋棒球系列的王牌模式，诙谐有趣的剧情一向是最为广大口袋棒球迷称道的，而这次的冒险则依然是由万年不变脸的主角和同样万年不变脸的号称有13个同父异母兄弟的狂热机器人爱好者X田一起为你送上！

两个剧本开始的设定都是一样的：设定姓名，设定球员位置（注意，投手和其他位置的人训练内容是完全不一样的），之后是选择选手的投球和打击的惯用手和容貌设定(其实就是脸部的颜色不同……)，然后投手和打击手分别有不同的培养趋向。(见图)

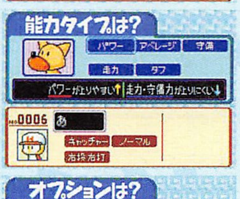


王潘杰	《掌机迷》带给我的是梦一般的青春少年时期的过渡，带给我快乐！
读者资料	16岁，男，321400，浙江省缙云县五云镇仙都花园9幢501室，兴趣：PG、网络游戏、篮球、看NBA、玩GBA

（打击手的击球姿势对能力是没有影响的）



之后有一个对球员有很大影响的设定菜单：



ロックオン：在球接近球员的打击范围的时候是否锁定打击范围。如果选是的话球员的初始能力力量会由３０变成０！是要低难度还是高能力就看你自己了。



至于其他的设定与普通比赛中的设定没有区别，按你自己的习惯选择吧。

之后两个剧本的选项就截然不同了：

甲子园ヒーロー编：如果你先前已经积攒了一些PP点的话，那这里会有一个菜单，你可以购买一些道具让开始的游戏变得更加容易哦。



之后便可以开始正式的展开充满搞笑的甲子园征程了。



主界面就是像图中这样的：

界面中的内容包括了很多信息："体力"：体力越高，训练的成功率越高，满体力下训练是完全不会受伤的；"タフ"：越高，发生坏事的可能性就相对较低，而且生病了也容易回复；"やる气"：状态越高，训练的成果越好，而且比赛中能力发挥的也越好；"リスク"：ＲＩＳＫ，危险度，本作新加的数值，高强度的训练、受伤等等都会增加这个数值，一旦该值达到１００，你也就ＧＡＭＥＯＶＥＲ啦。另外还有一个隐藏的数值，"成绩"，毕竟主角只是个高校生，你的学习成绩如果太低，有可能老师会强制终止你的训练并拉你去学习，所以为了避免这种情况，没事抽空去学习学习也是好的，毕竟挂红灯也不是什么光彩的事情。

菜单的内容则包括了如下内容：第一个是进行棒球练习，训练的内容很多，对主角的影响如下表（投手的训练成果类似）：

自己根据球员的类型进行训练吧！第二个选项是外出闲逛，共有学校、棒球部社、住宅街、河川、商店街、自己家、码头7个地方，不同的地方会遇到不同的人和不同的事，记得我前面说过我的联赛模式如果不达成某个条件便不能自由选择队伍吗？努力在这个世界里奔走寻找最终的答案吧！在故事的一切真相都明了的时候，你也就可以自由选择自己钟爱的球队了！



第三个选项是修养，可以回复体力，也可以治疗疾病（包括心理和生理上的）。第四个是在你获得了女生的电话之后，便可以打电话约她们出来了，努力成为她们的男友吧，那样的话过生日的时候可是会有很好的事情发生哦。（好像动机有点不良呢……）第五个选项是提升能力，与我的联赛中的选项大致相同，只是能力增加的

练习名	筋力	技术	すばやさ	ケガ率	体力	成绩	タフ度
ランニング	3	0	1	?	-18	-1	5
筋トレ	15	-2	-3	?	-22	-2	2
素振り	6	2	0	?	-18	-1	1
ダッシュ	1	0	12	?	-26	-2	0
トスバッティング	4	7	0	?	-20	-2	0
综合练习	2	5	2	?	-22	-3	0
ストレッチ	1	1	0	?	-5	0	4

付东(方方土)	回忆GB给我带来的快乐，珍惜SP给我带来的感动，期待NDS和PSP给我带来的疯狂。
读者资料	19岁，男，471023，河南省洛阳市洛阳大学002＃信箱，兴趣：电影、游戏、旅行







条件要求的更加细致了，好好根据你球员的特点进行选择吧。第六个是查看情报，分为个人能力、特殊能力、评价、身体状况、道具五个部分（注意：女孩子的情报可是要拿到道具爱之眼镜才是可以看见的哦）。最后一个是存档退出。注意：不要试图S/L，那是不可能的！只要你非法结束游戏，再次游戏的时候就会扣除你一定的能力，而累计5次后，这个存档就会自动消除！怎么样，是不是很有挑战性呢？



至此，甲子园ヒーロ篇的系统就介绍完了，接着是大正冒险奇谈篇。

和甲子园ヒーロ篇的目的不同，这个外传主要的剧情是这样：你是一个侦探社的老板，你需要在200天内完成传说中的野球人偶并攒够10000元还债（……），所以你必须要拼命的接受委托来挣钱，并慢慢发现隐藏在黑暗处的一些可怕的事件，能否还债并最终解救世界（？）就看你的表现了，最终野球人偶的能力才是你创造出的球员的能力。







菜单第一项为出游，有赌场、百货店、车站、大学、咖啡屋、新闻社、警察局7个地方，同甲子园ヒーロ篇一样，你也要在这个茫茫世界中探索以获取委托和寻找伙伴。第二个选项是完成委托，选择两个伙伴之后你便可以展开冒险了，这时会切换成RPG模式，你需要一路前行并击败沿路捣乱的怪物达到终点才能完成委托。（注意：这是货真价实的RPG！可不是和怪物打棒球！）



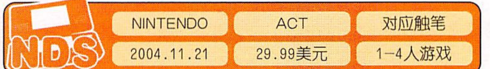
第三个选项时查看自己与伙伴的状态，注意，这里你自己的状态与最终球员的状态可是没有关系的。第四个是查看野球人偶的能力和部件，这才是最后你养成球员的能力。而第五个是购买人偶的部件和自己的武器，这都是要钱的，是增强自己探险时的能力还是加强人偶还是留着攒钱就看你的选择了。（在购买画面按R是卖出你现有的物品）最后一项是退出，同样的，不要打S/L的主意。



至此，整个口袋棒球7的系统与操作已经介绍完毕了，现在的你应该不会被那多如牛毛的选项难住了吧。

王博	打开掌机，乐在其中，关闭掌机，回味无穷。
读者资料	20岁，男，212018，江苏省镇江市四摆渡江苏科技大学西校区022信箱，兴趣：玩掌机、看电视





作为北美、日本两地NDS首发的重磅大作，早在E3时就聚集万千目光于一身，代表着任天堂招牌的明星重拳出击，也果然没有让人失望。本作缘以当年N64上的百万大作超级马里奥64为蓝本制作，若仅单纯地将其看作为移植作品的话，那可就太小看山内了，此番的64DS借以原作的基本设定和3D概念，结合DS新主机的双屏、触摸等诸多新特机能，再辅以系统的强化和新要素的加入，呈现在玩家们面前的将是一款能带来完全不同感受的新游戏。

文/逆转A.C.E nakazawa
编排/暗凌



VS对战模式，可以支持最大四人单卡无线联机的模式，可以在此与朋友们共享对战冒险之乐。

Adventure冒险模式，游戏最主要的模式，以威力星来定义各关卡及任务，并以取得各关卡的威力星作为目标，在原N64版本的基础上增至150颗，全部15个场景世界的120颗基本关卡威力星和30颗隐藏关卡威力星，令游戏内容更加地丰富。

Rec Room迷你小游戏模式，通过在冒险模式游戏过程中各角色抓到兔子来相继开启的Mini游戏，初期设定为8款，全部共36款游戏，作为在NDS版中独增的模式，其耐玩度和游戏趣味不亚于冒险模式的主游戏。



出场角色

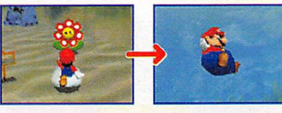


马里奥	
力量	★★☆
速度	★★☆
跳跃	★★☆
力量花	变大

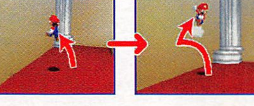
作为系列的主角马里奥在一开始竟不能使用这倒是出乎大家的意料，只有当耀西获得8颗威力星后到城堡二楼右边的管理迷你游戏的房间内，进入旁侧标有8的小屋，跳入壁画在关卡内打败老蘑菇得到马里奥的钥匙后方可使用。

在几位角色当中其能力是最为平均当然也是综合能力最强的，尽管速度显示的为二星，但实际操作起来却是最为灵便的，还有踢墙跳等独特的技巧，再加上攻击能力也不俗，故马里奥也是游戏中后期主要使用到的角色，依然突显其主角地位。

当其取得力量花或蘑菇后能变为气球飘浮状态或在一段时间内处于无敌状态的大马里奥，在获得羽毛或飞行帽的情况下也可在一定时间内成为飞行状态。


↑超级气球马里奥，能飘浮。

个人技：


→马里奥踢墙跳，B+B。


←飞行状态，与水中的操作大致相同，方向键↑为下降，↓为上升。



耀西	
力量	☆☆☆
速度	★★☆
跳跃	★★★
力量花	吐火

最初使用的角色，因去寻找被困的马里奥等三人而进入城堡拉开了这幕冒险之旅。由于其力量为0，所以几乎无法攻击，只能够伸出舌头将吞下敌人并吐出来攻击或射击，但只对部分小敌人有效，面对大级别的敌人就无能为力了，故其也只是初期常用角色。因为拥有拔群的跳跃力故而在跳跃时长按住B的话能产生部分滞空时间形成短暂飞行的效果。另外耀西还无踢腿技，且不能拿举物体。

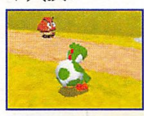
当取得力量花后便能发动喷火攻击的特技，对于没有攻击力量的耀西来说这实


←耀西喷火。

马玉选	你孤单你会想起谁，我会想起我的GBA。
读者资料	15岁、男、442000、湖北省十堰市郧阳一中高一9班、兴趣：踢足球、打乒乓球、格斗游戏、中奖

在是太可贵了，另外在一些冰雪地带的关卡这可是有特别用处的。

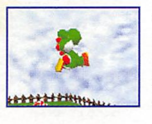
个人技：



↑当耀西的嘴里已经吞着敌人时，可以选择按A键将其吐出或按R键产蛋……



←耀西专有的吞舌攻击。



←耀西之平步青云，跳在空中时长按B不放，依赖拔群跳跃力的短暂滞空飞行。

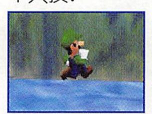
作为马里奥兄弟的路易在幽灵屋的舞台中的壁画内可被解救，其跳跃能力相当优秀，故而在水面上能够进行蜻蜓点水的特技，不过缺点也在于力量过弱，不利于战斗。



路易	
力量	★☆☆
速度	★★☆
跳跃	★★★
力量花	隐身

当路易取得力量花后能够隐身，可方便地穿越墙壁和壁画等，特别是对于去获得一些关卡中被囚禁在牢房内的威力星时更是非其不可。

个人技：



←长按B的浮空技，和耀西的滞空类似



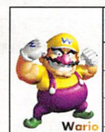
←隐身路易。



→回转后空翻，先按R再按B，其将慢速回转降落。

→蜻蜓点水在水面上按方向键+Y。

恶搞的瓦里奥大叔此番也出场，其惊人的破坏力是一些关卡中需要借助的，能够打碎石块，可惜速度慢、弹跳差显得相当笨重。当若取得了30颗威力星且路易被解救后便可让路易吃下力量花后进入瓦里奥的壁画去解救他。



瓦里奥	
力量	★★★
速度	★☆☆
跳跃	★☆☆
力量花	金属状态

瓦里奥取得力量花后成为无敌的金属铁人状态，能够对抗气流和破坏更强的物体。

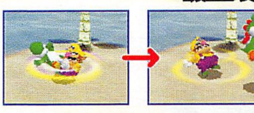


←铁人瓦里奥。



←直接按A键超强破坏力，其余三人都无法破坏的黑砖头对于瓦里奥来说简直是小菜一碟。

→回旋扔，先按A抓住目标，立即顺时针绕方向键接着再按A将其抛出。



共通技



Y，加速跑，在山坡等地形需要不断地加速冲才可通过。

B，最直白的跳跃，依照各角色的能力效果各不相同，加速配合跳将能达到更好的效果。





A，最直接的攻击，对于耀西来说则是用舌头吞吐。

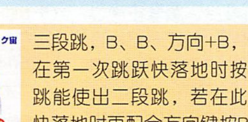
R，下蹲，虽然单独用的机会不多，但配合跳跃使用的话能衍生其他技能。

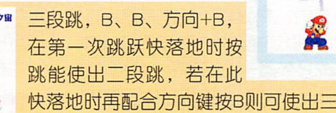




腾空压制，B+R，跳起后在空中按R，最常用的破坏技，用于破坏正下方的物体，效果依照各角色的力量来决定，耀西不具备，瓦里奥的最强。

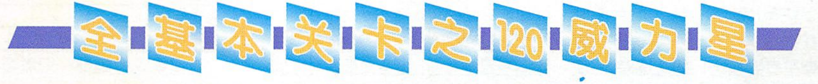
后空翻，R+B，先按住R呈下蹲状再跳跃，高度强于普通跳跃。





三段跳，B、B、方向+B，在第一次跳跃快落地时按跳能使出二段跳，若在此快落地时再配合方向键按B则可使出三倍高度的三段跳。

折返跳：正方向+Y再接着反方向+B
长跳：方向键+R+B
踢腿：A+A+A(耀西不能)
跳踢：B+A(耀西不能)
拿举物体：A(耀西不能)
抛掷物体：(耀西不能)
爬行前进：R+方向键
贴墙前进：同时按住面朝着墙的方向和前进方向
滑行攻击：在加速跑过程中按A(耀西不能)
滑踢：在加速跑过程中按方向键+R+A
扫膛腿：按住R的时候再按A
攀爬：面向杆子按A
倒立：在杆子顶端按上键



张敏雄	在NDS和PSP间犹豫不决的人就想想《神奇宝贝》《火炎纹章》《马里奥》《赛尔达》吧。
读者资料	16岁、男、361022、厦门市集美区杏南路大唐世家一期43号之2七梯603室

Course 1 炸弹王国

首先能够进入的场景便是城堡一楼左侧门内的壁画。今后凡是其他门上标有的数字记号便是进入其所需的威力星数量。

对于关卡中的冒险，在此作个补充，地图上出现的各人物角色的帽子在取得后可以变为相对应的人并拥有其特技，由于一些关卡的任务需要特定的人来完成，因此这一点显得相当重要；另外当HP有损耗时可通过获得金币来补充，且红、蓝硬币的效果更强，除此之外还可以利用水来补充HP，非全满的HP跳进水中再让自己浮在水面，即刻就可恢复满HP值，还有就是去碰触一个红心形状的物体也可以加满HP；有时候破坏掉关卡中的各色箱子还能在其中收获不少，但在后面关卡经常出现的一种黑色箱子的话则只有瓦里奥可以破坏掉。

●Star 1:山峰初会炸弹王

(Big Bob-omb on the Summit)

关卡难度	★
推荐角色	耀西

作为初上手的第一个关卡，基本没有什么难度，顺着往前过桥后向左爬斜坡，爬坡时要一直按着Y键加速跑才不致于下滑，可以先多熟悉一下场景和一些机关，特别是要对走斜坡和盘旋躲避大黑球上山这些地段的通过方法熟练掌握。途中的敌人也都没有什么特别的，但对于那些小炸弹人



当耀西吞下后一定要尽快吐出去,迟了的话其会在耀西的嘴中爆炸……，盘旋到达最高处的山顶后，将展开和炸弹王的初次对决，交手时要尽量保持与他的距离，其会不断地吐出小炸弹人，耀西要尽快将小炸弹人吞下然后再吐向炸弹王，小炸弹人的爆炸会使炸弹王受到损伤，如法炮制,三次后便能将其击倒，威力星出现，得到后结束本关。

●Star 2:与库帕竞速

(Footrace with Koopa the Quick)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

首先需要与库帕对话，他想要与马里奥比赛竞速，在下屏地图上可以看到马里奥的红帽子，只要得到其帽子后可变身为马里奥，然后再返回刚才与耀西对话处，正式开始两人的比赛，目的地是之前与炸弹王决斗过的山顶。特别提醒的是要实实在在地照之前常规的上山线路前进，只要没什么意外，依靠马里奥的移动速度是很容易就能获胜的，千万不要利用炮台弹射来走捷径，那样会被判定为作弊的。提前到达山顶后看到库帕气喘吁吁地跑上来，他也不得不认输，得到威力星结束本关。

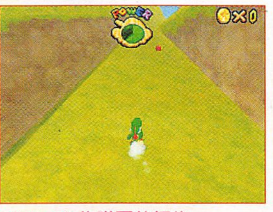
其实在上关中只要对上山操作掌握得熟练后，本关就很好对付了，一般来说耗费时间在1分10秒之内一般都能获胜。

●Star 3:五颗银星

(5 Silver Stars!)

关卡难度	★
推荐角色	耀西

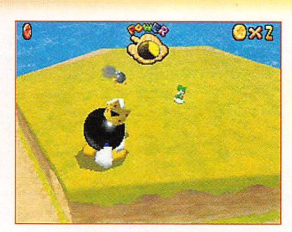
本关目的很简单，需要搜集到全部五颗银星后威力星才会出现，所以就请按照下屏地图上显示的方位去寻找吧，由于同时地图雷达的应用,相比于以前的N64版来说简直是方便极了。除了分布在树上、花丛中这些比较固定的位置外，有的还会移动，比如有颗可怜的银星就是被链球拖着走……总之一句话:多看地图。



●Star 4:炸弹王的复仇

(Big Bob-omb's Revenge)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

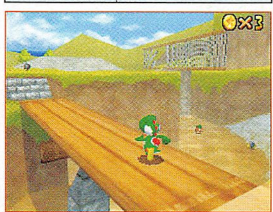


此番炸弹王重振旗鼓，要向耀西复仇，下了战书依旧在山顶候着。吸取了上次自食其果的教训后本关炸弹王将不再吐小炸弹人出来，因此要打败他需要变身为马里奥才可，在地图雷达上找到马里奥的红帽后再按照之前走过无数次的老路线到山顶去接受炸弹王的挑战，马里奥利用其转身慢的弱点绕到其背后按A键将其举起再扔出去，如此反复三次后即可解决掉他。

●Star 5:马里奥之翼--飞冲天

(Mario Wings to the Sky)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥



在本关必须使用马里奥，当然如果能像N64版本中有飞行帽配合的话就更好，不过这也并非必要条件，只依靠成犄角之势的几个大炮的作用同样可以达到取得威力星的条件，可以从右上方的炮台或山顶上最高处的炮台弹射到浮空岛上，然后再利用浮空岛上炮台将马里奥弹飞到前方的金币圈群中,要求是需要得到每个圈正中的那个金币，一共五个圈。前三个圈的倒很容易取得，第四、五个圈就需要玩家直观地考虑一下抛物线运动的轨迹来调整发射角度了，当五个正中的金币获得后威力星出现。

●Star 6:八枚红硬币

(Find the 8 Red Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

这里要求很简单，只需要找

刘鹏宇	每当看见有人在玩"砖头"GB，才感到时光飞逝，十八年了，自己也都老了……
读者资料	25岁、男、110032、辽宁省沈阳市昆山东路14号"沈阳话剧团"、兴趣：表演、打游戏

齐八枚红硬币后威力星就会出现，这些红硬币所在的位置并不隐蔽，很容易就能找到，分别是：四个木桩处有2枚，两交替上升的浮板上1枚，白石堆上有1枚，捆着链球怪的木桩上1枚，浮空岛的树上1枚，有铁门的桥洞内1枚，在上山的斜坡上1枚。

●Star 7:链球怪背后的牢门

(Behind Chain Chomp's Gate)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

相信大家之前都注意到了被囚禁在链球怪旁牢房里的威力星吧，本关的任务就是要解救并得到它。方法很简单，只需要用马里奥在捆着链球怪的木桩上连续作腾空重压(B+R)三次即可将其破坏掉，链球怪也因此重获自由，而抓狂将牢房破坏掉，威力星被释放!

●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	马里奥

正如关卡标题那样简单，搜集到100个金币即可，首先需要特别提到的一点是红硬币可折换为2个金币、蓝硬币折换为5个金币。任何可以打掉的怪物都尽量去击败他们去获得金币，木桩和红色箱子也都不要放过，用腾空重压将其破坏掉后也能得到不少金币，在花丛和山顶处还有大量集中的金币，这些建议最后再去获取，因为威力星会出现在你最后得到第100个金币的附近，所以还是建议先上浮空岛用大炮弹射，搜集到金币数量在75左右为好，否则最后才来浮空岛搜集的话，威力星会出现在空中的随机位置，这样获得时将非常麻烦，对于以后各舞台世界的这类任务的关卡也同样如此，尽量选择方便的地点去获得第100个金币。



Course 2 石板要塞

●Star 1:击碎石板王

(Chip Off Whomp's Block)

关卡难度	★
推荐角色	马里奥

同先前炸弹王国第一关如出一辙，目标是与山顶的石板王交手。沿途的各类机关多留意一下，特别是按照地图上所示去取马里奥红帽时，对于食人蛇花尽量用跳跃来躲避。到达山顶与石板王交战，其速度奇慢，马里奥只须通过绕圈吸引其注意力，待其扑倒后跳在他后背上用腾空重压来攻击，三次后即可击倒石板王，获得威力星。



Star 2:要塞之颠

(To the Top of the Fortress)

关卡难度	★
推荐角色	耀西

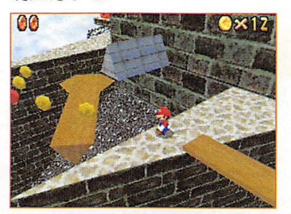
超简单的一关，依照先前上山打石板王的路线到达山顶后，发现现在这里多出了塔楼，顺着上去便能获得威力星。

●Star 3:射向空中楼阁

(Shoot Into the Wild Blue)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

这回要利用那水塘旁的炮台，弹射到对面漂浮岛双层空中楼阁的上层，在那有一木杆通向下层，顺着杆子溜下去便能找到威力星，基本上没什么难度，就是弹射的时候麻烦点，不过依靠在炸弹王国中积累的经验在此应该能很容易应付了吧。



●Star 4:漂浮岛上的红硬币

(Red Coins on the Floating Isle)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

找齐8枚红硬币即可，分别在最初上山路上那会收缩推动的石块处1枚、第二块上下起落的巨石处1枚、其中两处的食人蛇花处有2枚、旋转的木板桥上1枚、以及从该桥跳下其下方的斜坡上1枚、用马里奥踢倒之前与石板王交战处山顶的一木板作桥后从上踏过去得到1枚，至此搜集到7枚之后便可到漂浮岛上去获得那最后第8枚了。

●Star 5:飞降铁笼

(Fall Onto the Caged Island)

关卡难度	★
推荐角色	任意

在一出来的地方有棵树，爬上去能找到一只猫头鹰，跳起按着不放便能抓住其爪子被其带着在空中飞翔。在空中有一铁笼，看准时机就放开猫头鹰的爪子跳进去，威力星就在里面，注意把握好跳的时机即可。



●Star 6:摧毁双墙

(Blast Away the Wall)

关卡难度	★
推荐角色	任意

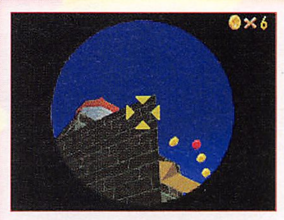
到炮台处，向右瞄准后会发现瀑布旁两面突出的墙，利用炮台将自己发射飞去撞坏这两墙后威力星即出现，还是掌握好炮弹的发射即可。

●Star 7:要塞追星

(Switch Star of the Fortress)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

用马里奥的腾空重压来打破底层的砖块后会发现机关，压制后威力星在另一端出现，马里奥必须得在这个压制的限定时间内飞跑到达威力星处将其摘下，也



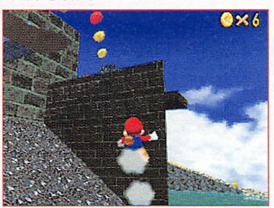
相当于是个竞速游戏吧，只要对地形比较熟悉的话应该也就没什么问题了。

●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

本关金币也谓丰富，别光顾着收金币，除了红硬币外还可以得到不少蓝硬币，特别是食人蛇花切勿放过，这些折算为金币也都很可观的。



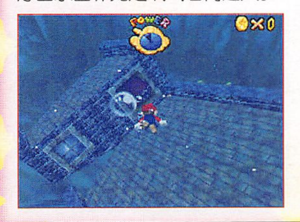
Course 3 海湾世界

●Star 1:沉船寻宝

(Plunder in the Sunken Ship)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

首先要熟悉一下在水中游泳的方式，特别是对于方向的掌握，在氧气不足时要即时浮出水面或到海底找到金币来补充。依照雷达上所显示的威力星位置，也即为沉船的地方，下潜到水底，能看到船体上的一个洞口，但有只大鳗鱼守在那，游近后将那条大鳗鱼引出洞来，接着便可进入到船体内，不过在进入前最好还是上浮出水面补充足氧气后再进入。



进入后能看到一个大的氧气泡，碰触后便能使气体充满一部分的船体空间而将水排出，终于可以暂时不用憋气了，接着要做的就很简单了，到上端去摘威力星吧！

●Star 2:与鳗鱼周旋

(Can the Eel Come Out to Play?)

关卡难度	★
推荐角色	任意

还是依照下屏的地图雷达找到刚才的那只大鳗鱼，威力星就被系在它的尾巴上，可别被它发现您了哟。



●Star 3:深海宝藏

(Treasure in the Ocean Cave)

关卡难度	★
推荐角色	任意

从沉船旁的海底洞穴处进去，将能发现四个宝箱，分别依照上北、左西、右东、下南的顺序打开，威力星即会出现。

●Star 4:炮轰石柱

(Blast to the Stone Pillar)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

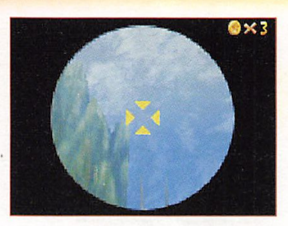
参考威力星的位置后，到炮台处，这里又要利用炮台将自己发射到石柱顶处，从这里跳到上方的岩台，威力星就在那等着您,本关的主要难度还是集中在炮台发射处，还是要调整好发射的角度，要是没有成功到达石柱上的话那就只有慢慢游回来到炮台处再重新来过……

●Star 5:浮船上的红硬币

(Red Coins on the Ship Afloat)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

又是搜集8枚硬币，不过难度比起之前两个舞台的要大一些，特别是石柱顶上的那1枚不容易取得，在蚌壳中可以找到4枚，在船上还有3枚，利用炮台可以直接将



自己发射到船上去。

●Star 6:海湾寻星

(Switch Star of the Bay)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

本关必须使用路易，先要到达关卡的最底处压制下机关，接着依照地图提示的位置，其实就在当时取得第3颗威力星的位置出现威力星，不过其被铁栏给囚禁了。路易可以打碎红箱子得到力量花，然后隐身穿过铁栏进去取得威力星。



●Star 7:穿越激流

(Through the Jet Stream)

关卡难度	★★
推荐角色	瓦里奥

本关则必须使用瓦里奥，当沉船上浮后，原沉船位置则涌现了急流，而威力星则在那急流之中，所以对于一般的角色和普通状态下都是无法抵抗住那急流。因此需使用到瓦里奥利用其得到力量花后变身的金属状态，力量花依然是在红箱子内。



●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

张志宇	SONY做掌机的经验虽然不如老任，但PSP的时尚元素会带来不小的冲击力，相信SONY不会失败。
读者资料	23岁、男、210013、江苏省南京市虎踞北路50号120信箱、兴趣：玩掌机、研究《火纹》、听音乐、看动漫、看PG

相比于前两个舞台，这里的金币总数量就显得相当吃紧了，而且还要将红硬币和蓝硬币一个不落地得到后才够，无形中增加了关卡的难度，所以请不要放过任何可以得到金币的地方。

Course 4 冰山雪岭

●Star 1:烟囱滑道

(Slip Slidin' Away)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

从一出来的地方有个烟囱，跳进去后便是一个蜿蜒的滑道，一直滑到最底端就能得到威力星，沿途小心一点，可别因为贪金币掉出滑道而丧命。这里在靠墙的一排金币处有一捷径，按直冲进那墙去便能进入隐藏且安全的捷径直达终点。

●Star 2:迷途企鹅

(Li'l Penguin Lost)

关卡难度	★★
推荐角色	非耀西

还是一开始的地方，从刚才屋顶烟囱处跳上台阶会发现有只迷失路途的小企鹅宝贝，用除耀西外的任何一人按A键便可将其抱起来，现在要带着它去找企鹅妈妈。将其带到山下交给企鹅妈妈后，她为了表示感激而送给您一颗威力星。



●Star 3:与企鹅竞速

(Big Penguin Race)

关卡难度	★★★
推荐角色	任意

一出来二话不说，先跳进旁



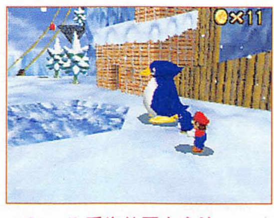
边的烟囱，这回要与企鹅妈妈在那先前来过的冰雪赛道上比试竞速，同Star 3时一样，只不过多了个竞争对手而已，不过还是要小心，速度和安全都要兼顾，而且本关还不能作弊走捷径，先到达终点获胜的话就能得到威力星。

●Star 4:冰封中的红硬币

(Frosty Slide for 8 Red Coins)

关卡难度	★★★
推荐角色	耀西

老规矩，又是找那八枚红硬币，一开始出来的地方上方有1枚、在下山滑动的途中有1枚，企鹅妈妈附近有1枚，大雪人头附近1枚，过桥后的另一端转角处有1枚，断桥处1枚，缆车处1枚，最后1枚在索桥附近有冰柱的悬空平台上，在有冰封的红硬币处则需要利用耀西吞下火堆里再吐出或者是食下力量花后用喷火来将其融化后来获得，最后再取得威力星即可。



●Star 5:丢失的雪人之头

(Snowman's Lost His Head)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

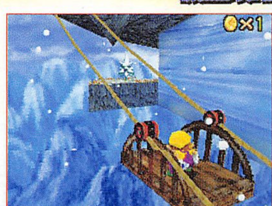
还是在最开始的地方的火堆附近有个大雪球，与其对话后其便会顺着山路下滑，自己一定要在其前面进行引导，只要将其送至半山腰的雪人头处即可，威力星出现。

●Star 6:超级马里奥踢墙跳

(Mario's Super Wall Kick)

关卡难度	★★★★
推荐角色	马里奥

很有难度的一关了，对动作的要求很高，特别是踢墙跳这一技巧，因此必须使用马里奥，首先要下山到山脚处，与红炸弹人交谈后其会为您准备好炮台，然后再将自己发射到左端可以瞄见的树附近的平台，上去后这里有很多层，要搭配使用马里奥的踢



墙跳等各种跳跃特技来向上，到达顶端后再通过很滑的冰桥，威力星就在对面等着您。

●Star 7:冰山之摘星

Switch Star of Cool, Cool Mountain

关卡难度	★★
推荐角色	瓦里奥

本关则必须使用瓦里奥了，在山底企鹅妈妈面前有一冰层，用瓦里奥的腾空大坐可以将其打碎。接着再去附近乘坐缆车，途中经过的一浮空小岛上有一机关，这又是前面经常遇到的威力星机关，跳上去压制后威力星就在山底刚才打碎的冰层处出现，回去摘吧。

●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

本关金币数量还算充足，特别是从烟囱处进入的那间滑道竞速小屋中。



Course 5 幽灵屋

在后院解打败左处那只大的幽灵后出现笼子，跳入后即进入新的舞台幽灵屋。

●Star 1:初到鬼地

(Go On A Ghost Hunt)

关卡难度	★
推荐角色	马里奥

初来鬼地，当然先清除一下附近的脏东西，将一楼的小幽灵解决5只后再来到大厅，与这里的大幽灵交手，对付他很简单，需



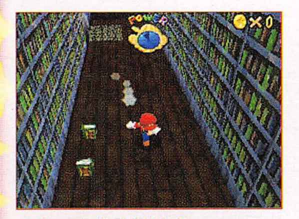
使用马里奥用后空翻踩它三下就解决问题了，接着威力星和通往二楼的通道相继出现。

●Star 2:再战大幽灵

(Ride Big Boo's Merry-Go-Round)

关卡难度	★
推荐角色	马里奥

这次到底层有壁画的房间，背对着壁画就有小幽灵不断地从画中涌出来，不要手软，尽管打吧，干掉5只后先前手下败将的那只大幽灵又来了，打吧，最后别忘了收下威力星。

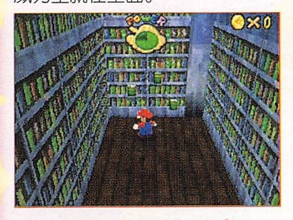


●Star 3:书中的秘密

(Secret of the Haunted Books)

关卡难度	★
推荐角色	任意

这回要上二楼，在左侧的房间中有一书架，上面有三本突出来的书，其实是密道的开关，依照中上、右、左这三本书的位置顺序推动它们后，密室便会打开，威力星就在里面。



●Star 4: 寻找八枚红硬币

(Seek the 8 Red Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

一楼最左边房里的邪恶钢琴后面1枚、一楼左边第二间房里的各书架上2枚、一楼右边第一间房里1枚、二楼右边第一间房里地板上1枚、二楼右边第二间房里的棺材处1枚，棺材下面1枚，二楼的主房内1枚，需要使用马里奥来获得。

●Star 5:幽灵台阁

(Big Boo's Balcony)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥

从二楼右边第一间房里的平台，使用踢墙跳等跳跃技术可到对面高台的阁楼，再通过此来到楼顶，大幽灵又在那出现了，这回他似乎变强了一些，不管那么多，还是重拳出击吧，解决掉后威力星出现，但要摘得的话还是要花工夫再跳上一番。值得一提的是途中在来到顶楼前的阁楼处有一路易的巨幅画像可以进去，那里面将能解救路易并获得其钥匙。

●Star 6:密室内的眼对眼

(Eye to Eye in the Secret Room)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

本关必须使用路易，首先到刚才前一关对付大幽灵的地方得到力量花成为隐身状态，接着再在最快时间内返回阁楼冲进那幅大幽灵的画中，这时将看到一只大的鬼眼，这里便是要与其交战，先要让他眼对眼地看着你，吸引住目光后，接着再围着他绕圈跑。消灭掉其后便在此获得威力星。



●Star 7:地下室摘星

(Switch Star in the Basement)

关卡难度	★★★
推荐角色	瓦里奥

同上个冰山雪岭舞台的Star 7如出一辙，但必须使用瓦里奥进行本关，进入地下室后用其将地面的黑色砖块部分打碎，将能发现里面的机关，先不要压制，可按照下屏雷达地图上的红帽处去变身为马里奥，再返回机关处压制，威力星出现，凭借马里奥的速度尽快将其得到。

●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

不多说了，本关的舞台可得到的金币太多了，光是打小幽灵就能获得不少，因此100个金币的目标很容易达到。



Course 6 迷宫洞穴

●Star 1:游动的猛兽

(Swimming Beast in the Cavern)

关卡难度	★
推荐角色	任意

本关的威力星是藏在黑砖头内的，而这也只有瓦里奥能够打开，所以先根据地图确认瓦里奥的黄帽子所在地点，然后再前往那帽子所在的关卡深处的湖，原来瓦里奥的帽子就在那湖中的恐龙那，骑到其背上并小踩一下，它会低下头，这样就可以获得帽子了。得到帽子后就赶往小岛上的黑砖头处将其破坏，得到威力星。

●Star 2:搜集红硬币

(Elevate for 8 Red Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

看标题就知道了还是八枚红硬币，不多说了，赶紧去找吧，就在一开始右边那门里。

●Star 3:金属瓦里奥出动

(Metal-Head Wario Can Move)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥

这回要下水底执行艰巨的任务了，看来也非瓦里奥不可了，但这个时候显然还不能直接用他，老规矩还是先用马里奥，且一定要用马里奥戴上黄帽子，还是到先前那湖中，然后取得力量花变身为金属瓦里奥，现在就什么都

叶伟	玩游戏是我每天几乎必做的工作，如果哪天没做这项工作，那我只能在睡梦中做了。
读者资料	23岁、男、212002、江苏省镇江市何家门49号、兴趣：游戏动漫

不怕了，尽管向前冲，在威力星所在地前有个机关，压制后铁门开，瓦里奥再冲进去摘星星吧，这个时候再故意被敌人所攻击变回马里奥状态，用他来获得威力星比那个笨重的瓦里奥方便多了。



●Star 4:毒之迷宫

(Navigating the Toxic Maze)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易/马里奥

在地图上可以清晰看到被污染的一片，现在就要到那里的那个洞穴处去，从那通过后去取得威力星，可以考虑使用路易或马里奥，当二人取得力量花后分别能为隐身状态避过或气球状态直接飘过这都将省事不少。

●Star 5:迷宫紧急脱出

(A-Maze-Ing Emergency Exit)

关卡难度	★★
推荐角色	路易/马里奥

依然是刚才那个洞穴，这回进去后向左，之后要朝着威力星所在的位置运用路易或马里奥可以攀岩的技巧通过铁丝网后即可去摘得威力星。



●Star 6:留意巨石

(Watch for Rolling Rocks)

关卡难度	★
推荐角色	瓦里奥

但凡这类脏活苦活都是瓦里奥将要做的了，所以先取得帽子，在地图所示威力星处有不断滚下的巨石，当然要依靠瓦里奥强大破坏力去击碎，威力星就藏在其中。



●Star 7:黑砖下的机关

(Underground Switch Star)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

要使用路易进入，从一开始处往右，有黑色砖块处，那下面有个机关，因此需要在得到瓦里奥黄帽变身后将此黑砖块破坏掉，然后再压制机关则威力星便出现，并且还需要再变回路易在尽快的时间内去摘得威力星。



●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

简单得不想再多说了，数量很充足，蓝硬币也不要放过。



Course 7 熔岩火山

●Star 1:蒸掉铁球王

(Boil the Big Bully)

关卡难度	★
推荐角色	路易

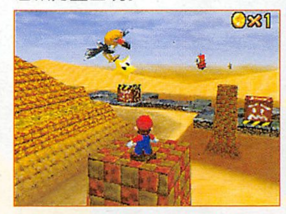
之所以推荐使用路易是考虑到其弹跳比较好，这样即使不甚有可能掉进危险必死的岩浆的话也可以利用短暂的滞空跳回来，且有些地段还是使用他的跳跃比较让人放心。本关任务就很简单了，将铁球王推下去即可获得威力星。

●Star 2:蒸掉众铁球

(Bully the Bullies)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

依然还是推荐使用路易，本关和上一关卡差不多，只是对象先是三个小铁球，费一番工夫将它们都推下后，铁球王又再度出现，似乎先前的岩浆还没有将其蒸掉，那么就再推一次吧，推下后威力星出现。



●Star 3:15拼图的八枚红硬币

(8-Coin Puzzle With 15 Pieces)

关卡难度	★
推荐角色	任意

虽然依旧还是搜集八枚红硬币的任务，但绝对可以说是空前绝后最简单的一次，在通往第一次推铁球王的路上会出现15块拼图的谜题来考验您，只要正确拼出后即能得到全部八枚红硬币，从而获得威力星。

●Star 4:炽热的滚木

(Red-Hot Log Rolling)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

朝着威力星的位置前进，途中会遇到两小铁球，之后会到达滚木处，利用滚木的滚动将自己带过去而获得威力星。



●Star 5:迈入火山的热脚

(Hot-Foot-It Into the Volcano)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥/路易

在先前去滚木附近也就是地

孙斌	游戏不是用来消磨时间的，不是哄小孩子的，它有着很多哲理，蕴含着智慧，请不要再轻视它。
读者资料	20岁、男、100072、北京市丰台区杜家坎21号学员十八队、兴趣：足球、游戏

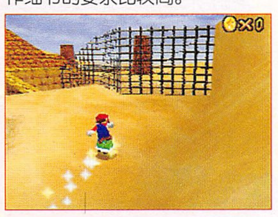
图中央处将能发现火山入口，这时就要发挥大无畏的精神跳进去，会发现这里还有另一个小世界，而不断地向上，因为威力星就在最顶端处，当然也要多留意那些小铁球的骚扰了，建议使用擅长攀爬技巧的马里奥或路易。

●Star 6:火山内

(Inside the Volcano)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥/路易

本关依然是在火山内的冒险，与上次大同小异，要交替爬杆和换乘浮台来上升，这回对一些动作细节的要求比较高。

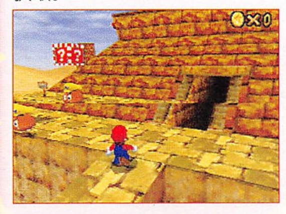


●Star 7:搜集五银星

(Flaming Silver Stars)

关卡难度	★
推荐角色	任意

本关就太简单不过了，依照地图所示搜集齐五颗银星后威力星便会出现，可以考虑利用龟壳或得到力量花变为气球马里奥来获取。

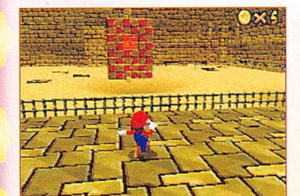


●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

又是100金币的任务啊，数量还是挺充足的，实在是不够了可以考虑进火山内部去找吧。



Course 8 沙漠金字塔

●Star 1:鸟爪上的星

(In the Talons of the Big Bird)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

威力星正被只大鸟抓在自己爪下的，先到高柱上去吧，然后把威力星从大鸟那打下来，再去摘得即可。



●Star 2:金字塔之顶

(Shining Atop the Pyramid)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

威力星就在金字塔的顶端，让弹跳好的路易去办吧。

●Star 3:远古的金字塔内

(Inside the Ancient Pyramid)

关卡难度	★
推荐角色	任意

威力星依然在金字塔的顶部，所不同的是这回是金字塔内部的顶端，没有什么难度。

●Star 4:立于四柱之上

(Stand Tall On the Four Pillars)

关卡难度	★
推荐角色	任意

要分别到金字塔周围的四根柱子上去，需要使用马里奥，其中有羽毛可以借用一下，当到达第四根后，金字塔顶部崩溃消失并出现暗道，进去后发现威力星在一浮台上，并且还有一双大手也即该金字塔的守护神要对付，其实只要用马里奥的重拳攻击那双大手上的眼即可，胜利后就上去拿威力星吧。



●Star 5:箱子内的开关

(Tox Box Switch Star)

关卡难度	★★★
推荐角色	瓦里奥

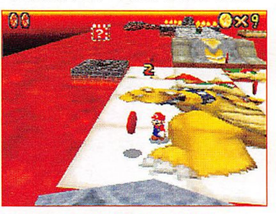
这又与之前的部分大同小异了，用瓦里奥，还是奔那黑砖块去，敲碎，找到机关，压制，威力星出现，然后再通过各种障碍和机关去摘星吧。

●Star 6:金字塔之赏

(Pyramid Puzzle)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

又是找五颗银星，在金字塔内第二高的浮台上有一颗，右边较小的一个浮台上一颗，再跳往左边浮台附近第三个石台上有一颗，在沙路那有两颗。全部得到后威力星出现，因为其间要运用到大量的跳跃技巧，故建议使用路易。



●Star 7:飞空寻找红硬币

(Free Flying For 8 Red Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

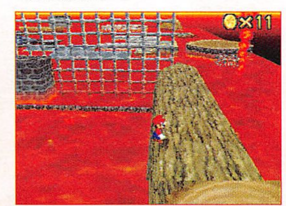
找八枚红硬币，难度不大，空中那四枚则需借助马里奥来完成了。

●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

这次的100个金币有点吃紧，所以不要放过任何一个敌人，更不能错过那最关键的金字塔内的4枚蓝硬币。



王中兴	朝思暮想掌机迷，终待贵刊把梦圆，日积月攒到现在，终可购它慢欣赏。
读者资料	19岁、男、430205、武汉武昌关凤路特一号C栋311、兴趣：打球、看动漫、玩游戏

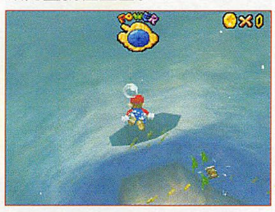
Course 9 恐怖船坞

● Star 1:搭乘潜艇

(Board Bowser's Sub)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

穿过水中的隧道来到潜艇处，威力星就在上面。



● Star 2:正确盗宝

(Chests in the Current)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

到水底看到宝箱，必须以一定的顺序打开三个，否则将会被电……，先去开贝壳旁的那个，接着是海藻旁的，最后一个宝箱是在岩礁上那个，正确打开后威力星便出现。

● Star 3:跳杆取红硬币

(Pole-Jumping For Red Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

老规矩，八枚红硬币，但条件是在这之前已经在火海中击败过Bowser，这样也才会在此出现能移动杆子，而本关红硬币的取得也都将依赖此杆子来回跳跃才可取得，没有太大难度，就是跳的时候多留神免得失足重跳，还是建议用路易这样的跳跃高手吧。

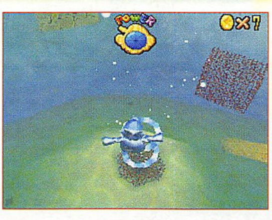


● Star 4:穿越急流

(Through the Jet Stream)

关卡难度	★★★
推荐角色	瓦里奥

有急流，又该换瓦里奥了，先在周围岩台的红箱子处取得力量花，然后变身为金属状态朝着



急流形成的水环穿过去，连续穿过五个后威力星出现。

● Star 5:库帕的开关

(Koopa Surfin' Switch Star)

关卡难度	★★★
推荐角色	瓦里奥

从开始处沿着海滩近郊游到有黑砖块的地方，同样还是瓦里奥将其打碎并压制下面的机关，接着还是老规矩，去摘星吧。

● Star 6:笼之内

(Inside the Cage)

关卡难度	★
推荐角色	路易

同开始第一关一样，还是穿过水中的隧道来到潜艇处，在水中有一笼子，威力星就在里面，用路易得到力量花变隐形后进去取得。

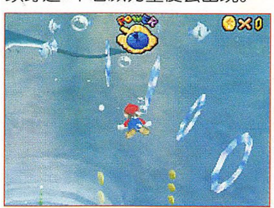


● Star 7:海鱼的礼物

(The Manta Ray's Reward)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

一开始就下水，能看到一不断制造水环圈的海鱼,同Star 4时一样,从那水环的圈中穿过去,连续穿过5个后威力星便会出现。



● Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★★★
推荐角色	任意

本关金币非常紧张，而且还得注意安全，慢慢找吧。

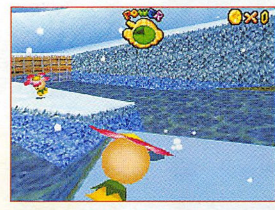
Course 10 雪人王国

● Star 1:雪人的大头

(Snowman's Big Head)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

威力星在山顶雪人的头上，当快到山顶吹大风时可得小心一点，很容易就会被吹下去，还好有大企鹅路过，跟着它后面上去。



● Star 2:礼尚往来地推倒

(Chill With the Bully)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

到达山顶的冰浮台上，又有个看起来横行霸道的家伙，其想将马里奥推下去，太险恶了，还是礼尚往来地把他推下去先吧，之后再取得威力星即可。

● Star 3:耀西的冰雕

(Yoshi's Ice Sculpture)

关卡难度	★★
推荐角色	耀西

本关终于又可以让耀西出场来一显身手了，因为威力星被冰封了，要融化掉冰获得的话也只有依靠耀西得到力量花后喷火的特技，就这样去做吧。

● Star 4:冰冻的池塘

(Whirl From the Freezing Pond)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

本关使用路易，利用其的后空翻高跳，威力星在池塘边高台。

● Star 5:雪人的五银星

(Snowman's Silver Star)

关卡难度	★★★
推荐角色	任意

这个就不用多说了，按照地图上所显示的位置去找，其中一颗要先将黄色砖块撞碎后得到龟,

沈玺	游戏充满了我生活的每一个角落，我因此而快乐，这就够了。
读者资料	19岁、男、210005、江苏苏州白塔西路139号、兴趣：掌机游戏



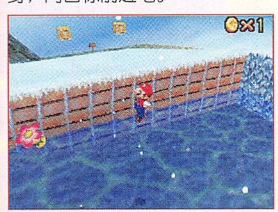
壳后去找，五颗银星全部到手后威力星出现。

●Star 6:进入雪房

(Into the Igloo)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

本关要大用路易了，目标是山腰的雪房小屋，尽管看起来似乎很简单，但要到达那就需要用到相当多的技巧了，比如路易的后空翻高跳和得到力量花后的隐身，向目标前进吧。



●Star 7:屋内的红硬币

(Red Coins in the House)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

本关需要您再去一次山腰的雪房小屋，还是用路易再去一趟吧,进去找红硬币，这屋子里可真是藏龙卧虎什么都有。



●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	路易

相比于前两个金币紧张的舞台，本次就宽裕得多，特别是刚才提到的那间藏龙卧虎的雪房小屋里，鉴于地形因素，还是考虑优先使用路易吧。

Course 11 水的世界

进入本舞台需要特别说明的一点是在这里将会涉及到水位级别的概念，分别是Lv1—Lv5，其中Lv1是整个世界的水都被排出的干燥状态，而Lv5则大水泛滥的最高水位状态。

●Star 1:紧急取消

(Shocking Arrow Lifts!)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

首先在开始处转身潜入水中，之后能看到一个漂浮在水上并且上面有颗金币的浮台，水位开关也在这里，在此降低1档水位吧，接着回原先岸上再乘浮台顺着箭头朝威力星处奔去吧。

●Star 2:城镇最高点

(Top O' the Town)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

只要确保水位在一个理想的高度，按照地图指示到最高处的旋转浮台上即可取得威力星。



●Star 3:这里的秘密

(5 Secrets In the Shallows & Sky)

关卡难度	★★★★
推荐角色	非耀西

本关将要首先完成五个任务后威力星才会出现，分别都与水位调整有关，其分别是：

①首先将水放光，即Lv1的水平，然后从开始处向相反的左方去一直到关卡底处一箱子那，推动箱子；

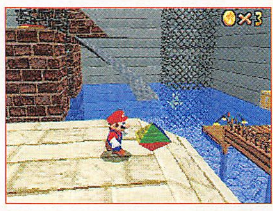
②将该箱子推到一黄色盒子下，然后跳上去破坏掉黄盒子即达成；

③回到开关处升一级水位，接着将沿靠墙壁的那个箱子往里推；

④再将水位升到最高，以便于跳上高台，之后再把那里的黄盒子顶破；

⑤回到大浮台处破坏掉那的盒子，所有任务即告成功。

之后威力星出现，去摘吧。



●Star 4:快乘升降梯

(Express Elevator — Hurry Up!)

关卡难度	★★★★
推荐角色	马里奥

首先必须将水都放光，这里就要围绕这个升降梯大做文章了，对敏捷度和跳跃技巧的要求很高，另外还要掌握好升降梯的移动，最后再利用关着威力星的笼子下面的洞进去后取得。

●Star 5:去镇上找红硬币吧

(Go To Town For the Red Coins)

关卡难度	★★★
推荐角色	非耀西

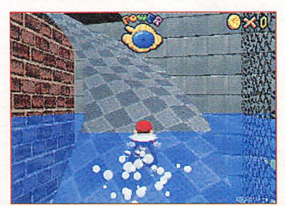
任务依旧是八枚红硬币，需要先把水位调整到最高，然后到红炮台处将自己发射到关卡的另一侧的区域，红硬币都在这里，不过绝大部分都在红砖中，当然到达这后首先还得将水位降回最低后再行事。

●Star 6:快速穿越

(Quick Race Through Downtown!)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

首先确定水位是处于最高，然后用刚才同样的办法将自己发射到关卡的另一侧，降低水位后再去取得力量花，让隐身的路易穿越铁网再去摘星吧。



张潇逸	经过几个月的烧饼战，终于在第一时间买到了NDS，happy中……
读者资料	14岁、男、450003、河南郑州金水区红专路124号、兴趣：玩NDS

● **Star 7:五颗银星**

(Soaked Silver Stars)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

又是五颗银星,还是按照地图上的方位去找吧,最后一颗需要用到取得力量花后的气球马里奥去获得,之后威力星准时地出现。



● **Star 8:搜集100金币**

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

只有七个字:这里金币太多了。



Course 12 高山峻岭

● **Star 1:攀登高山**

(Scale the Mountain)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

威力星在山顶,还是老套地上山,路障较多,其他也没什么可说的,使用路易依靠其出色的弹跳力很容易应付。

● **Star 2:猴子笼的秘密**

(Mystery of the Monkey Cage)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

和刚才差不多,再去山顶一趟,其实就是上山抓这只猴子,



抓住后猴子将告诉您一个秘密,由它带路,跟着它去,可要跟紧啊,来到一笼子处,就在此获得威力星。

● **Star 3:山间的红硬币**

(Scary 'Shrooms, Red Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

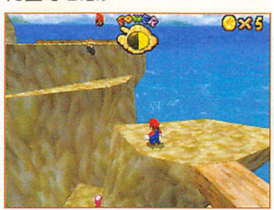
还是找八枚红硬币,位置都比较集中,在开始处不远的蘑菇林和另外一处岩石墙壁处都各四枚,全部得到后威力星出现,行动时多注意安全即可。

● **Star 4: 神秘的山腹**

(Mysterious Mountainside)

关卡难度	★★★
推荐角色	任意

在往山顶的途中有个有敌人和浮云的呈灰色的墙处,那其实可以进去,发现有条隐藏的滑道,接着该做什么相信也再熟悉不过了吧,之前在经历过类似的场景,只要多注意安全即可,到达滑道底端自然有颗可爱的威力星等着您。



● **Star 5:炮轰蘑菇吧**

(Blast To the Lonely Mushroom)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

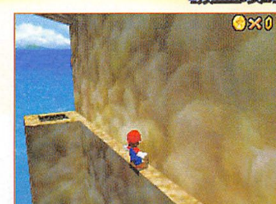
威力星在那大蘑菇上,又要用到红炮台发射了,和小红炸弹人对话后他便会为您准备好炮台,选择用路易是考虑到其在滞空时利于控制,当然最重要的还是角度的调整。

● **Star 6:山岭的五大秘密**

(5 Secrets of the Mountain)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥

说是五大秘密,其实还是和炸弹王国处搜集五个金币环各自中心的金币差不多,本关使用马里奥,首先在开始地方旁的树上有大鸟,抓住其爪子飞到山顶附近的一红盒子处跳下,打开盒子



得到飞行之羽,利用飞行之羽来获取金币就简单得多了。五个中心金币全部得到后威力星出现。

● **Star 7:广阔的视野**

(Breathtaking View From the Bridge)

关卡难度	★★
推荐角色	瓦里奥

在瀑布附近有黑砖块,想都不用想下面一定有机关,太老套了,使用瓦里奥砸开吧,压制,然后按着地图去拿威力星吧,多注意地形即可。

● **Star 8:搜集100金币**

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

又到金币关,在滑道中有不少哦,建议先去滑道里拿完了再出来拿外面山岭的,数量比较充足。



Course 13 小人国大人国

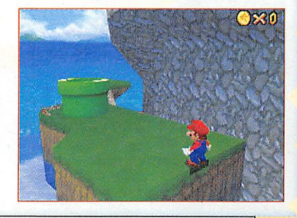
注:左面是大人国,右面是小人国。

● **Star 1:消灭食人花**

(Pluck the Piranha Flower)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

首先进大人国,小岛上有久违了的五颗食人花,常规情况下



田钰	一日晚,正玩火红中,同学来电邀明日PK之,于是苦练一晚,结果平均等级差37级,但凭个人技术连赢3局,爽!
读者资料	17岁、男、100020、北京朝阳区呼家楼新苑1号楼2001、兴趣:运动、电视、游戏、看LP发呆

当然是无法打败或伤害到他们的，不过这对于吃了蘑菇后无敌的超级大马里奥来说就是小菜一碟了，五颗食人花全消灭后即可获得威力星。

●Star 2:大人国之颠

(The Tip Top of the Huge Island)

关卡难度	★
推荐角色	任意

进大人国，没什么可说的，往最高处走，威力星在那，注意沿途路障即可。

●Star 3:再与库帕竞速

(Rematch With Koopa the Quick)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥

进大人国，记得在最初炸弹人舞台时曾与库帕竞速过一回，此番他居然又到这里来挑战了，当然应战，只要别派瓦里奥去即可……，尽管库帕相比以前有了不小的进步了，不过还是应该能轻松获胜，库帕不得不再次认输，马里奥也最终抱得威力星归。

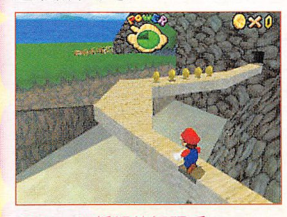


●Star 4:爪下的威力星

(Klepto the Condor)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

进大人国，这回威力星是被一大鸟抓在空中飞，压制机关后来到那能接近它的浮台，待其飞近后再利用路易超强的弹跳高跳起来抓下即可。



●Star 5:摇摆的红硬币

(Wiggler's Red Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

此番来到小人国，进入那山洞去找八枚红硬币吧，但需要用路易才能到达那山洞入口处。

●Star 6:收缩进洞

(Make Wiggler Squirm)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

再来到大人国，在山顶的水池处来个腾空压制使水流动，出现小洞，然后再到那收缩管处进入可以逐渐变小，从而可以进入该小洞，进洞后发现一金黄色的虫，这就是Boss啊，开战吧，在其头部用腾空压制来攻击，只需要如此三次即可搞定它，接着可获得威力星。

Star 7:开启岛上的星

(Switch Star On the Island)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥/路易

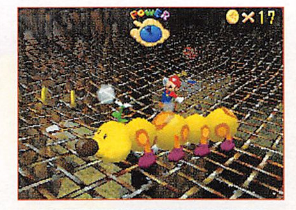
进入小人国，老套的压制机关了，还好这次没有黑砖块，所以也就不用麻烦瓦里奥大人了。机关压制后威力星出现，需要用到马里奥或路易的一些技能才能摘到。

●Star 8:搜集100金币

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

估计这是自从该任务出现以来最简单的一次了，在大人国和小人国能搜集到的金币差不多都快接近200个吧，而且有时候消灭掉有的敌人后出现的居然是蓝硬币……



Course 14 时钟世界

这个舞台有点特别，舞台世界内的情况将由您进入时所指的时针方向来影响，比如若是从12点方向的位置进入的话，那么这个舞台世界内一切将被冻结停止，当然敌人除外。若是9点方向时，则一切运行得较快，6点方向时虽然也停止，但却是不确定的紊乱状态，一切都难以预料，3点方向时则一切运行得较慢。因此可根据自己的实际情况来选择如何进入，不过所有的威力星在12点方向位置进入的话几乎都能获得。

●Star 1:进笼的路易

(Luigi In the Cage)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

威力星在笼子中，使用路易得到红箱子中的力量花成为隐身状态后轻松地就能得到。

●Star 2:钟摆开关

(The Pendulum Switch Star)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

太简单了，顺着杆爬到浮台位置处的一机关，压制后威力星出现，接着就去摘星吧。

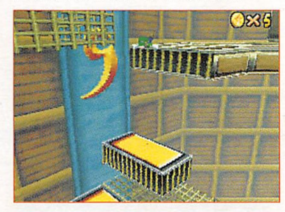


●Star 3:用一只手

(Get A Hand)

关卡难度	★
推荐角色	路易

本关要是使用路易的话简直简单到极点，在先前第一关取得威力星附近的一凹洞处即是本关的威力星所在，在12点位置进来的话，用路易跳下去回转后空翻，先按R再按B，其将慢速回转降落，这样对于掌握控制好方向去得到那颗威力星将是非常便利的。



●Star 4:腾云驾雾

(Stomp On the Thwomp)

关卡难度	★★
推荐角色	路易

郭文杰	这期你再抽不中我，小样儿，我我……我还接着寄。
读者资料	19岁、女、061100、河北黄骅新纪中学高三4班、兴趣：睡懒觉、吃零食、玩游戏

建议在3点位置处进来，且还是使用路易，因为这个舞台世界要考验的主要也都是跳跃力，威力星的位置很容易找到，其他的都没有什么可说的，完全是动作操作的技术环节，特别是对于各种跳跃技巧的熟练度。

●**Star 5:跳动时针**

(Timed Jumps On Moving Bars)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易/瓦里奥

还是建议在3点方向时进入，开始用路易，主要考虑到跳跃技术的要求，关卡中有瓦里奥的黄帽，得到后还是用其去破坏掉黑砖块然后压制机关，威力星出现，再去摘得即可。

●**Star 6:时间停止时的红硬币**

(Stop Time For Red Coins)

关卡难度	★
推荐角色	任意

由关卡名称，顾名思义，从12点方向处进入，接着就很简单，红硬币不但好找且其位置还比较集中，全部得到后威力星出现。



●**Star 7:聚集五银星**

(Tick Tock Silver Stars)

关卡难度	★★
推荐角色	任意

又是五颗银星，有些在玻璃球中的银星需要打破再取得，根据地图上显示的位置去找，对于跳跃力强的人来说是很容易的，全五颗获得后威力星出现。

●**Star 8:搜集100金币**

(Collect 100 Coins)

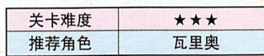
关卡难度	★★
推荐角色	任意

金币总量得过且过，还是抓紧一点的好，不要放过任何可能，特别是其中的七枚蓝硬币。

Course 15 魔毯彩虹

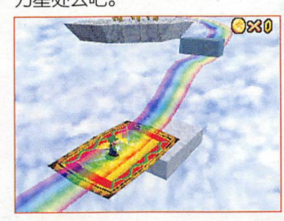
●**Star 1:飞跃彩虹**

(Cruiser Crossing the Rainbow)



关卡难度	★★★
推荐角色	瓦里奥

本关必须要使用瓦里奥，特别是在最后去取得威力星的阶段，开头没什么难点，在地图上可以看到其在飞艇上，通过左边魔毯和跳跃的配合来到飞艇上，首先打破红箱子取得力量花，成为金属瓦里奥状态后再调头逆风向朝威力星处去吧。



●**Star 2:空中楼台**

(The Big House In the Sky)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

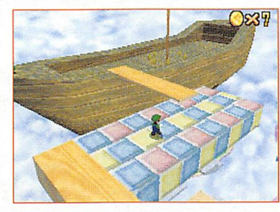
与上一关差不多，这回换用右边的魔毯上去，威力星在最上方空中楼台的顶端上，建议使用弹跳力出色的路易。

●**Star 3:迷宫内的红硬币**

(Coins Amassed In A Maze)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

这回开始用不上魔毯，从旁边的杆爬上去吧，然后再跳到旋转浮台上，需要运用到大量的跳跃技巧故推荐路易，对面则是藏有那八枚红硬币的迷宫，位置都相当好找，全部获得后威力星会在迷宫底部出现。

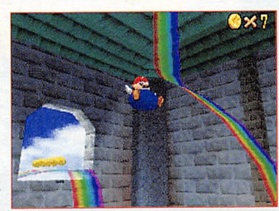


●**Star 4:飘荡在风中**

(Swingin' In the Breeze)

关卡难度	★★★
推荐角色	路易

这回要用远跳到开始出发处背后的杆子，遇到分岔路后向左，之后会利用到其中的两个秋千，故这里也是对跳跃能力的一个考验，选用路易吧，朝着地图上威力星的地方进发。



●**Star 5:狡猾的楼梯**

(Tricky Triangles!)

关卡难度	★★★★
推荐角色	任意

同先前Star4差不多，只不过在那分岔路时要直接向前走而不是左转，接着需要压制下开关后，变为变化出倒三角锥的楼梯，由此通过可去取得地图上的威力星，但注意的是这有时间限制，所以动作一定要快。

●**Star 6:彩虹上方某处**

(Somewhere Over the Rainbow)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥

到当初取得八枚红硬币的附近与红炸弹人交谈，其为您准备好大炮，接着再用大炮将自己发射到空中的浮岛，从树上下落后顶黄色砖块再取得威力星。

●**Star 7:星之开关**

(Switch Star of the Manor)

关卡难度	★★★
推荐角色	马里奥

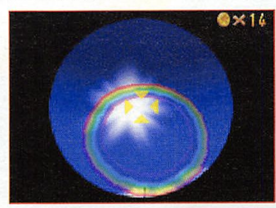
本关要利用马里奥用力量花变为气球状态漂浮过去压制开关，再去取得威力星即可。

●**Star 8:搜集100金币**

(Collect 100 Coins)

关卡难度	★★
推荐角色	马里奥

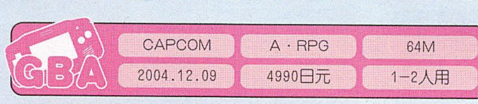
金币数量充足，凑够100个基本上还是没有问题的，蓝硬币也不要放过，如果选择马里奥的话将容易得多。



赵丹辉	我们学校PGfans实在不多，有时没有买到PG，连借都没办法借，不过在我的怂恿下已经有位兄弟加入了PGfans的行列了。
读者资料	18岁、男、451450、河南中牟一高（西区）0611班、兴趣：看PG、拉别人看PG



洛克人EXE5-布鲁斯小队研究



文/NW旅团 hwz1015
编排/雪人

灵魂同步

本作依然保留了EXE4的灵魂同步系统，同步即与其他NAVI同步来得到他们的部分能力。而且还出现了黑暗魂同步，既使用对应属性的黑暗芯片来灵魂同步。从游戏第二章后得到第一个磁力魂后便有教程，在战斗中选择相对应芯片属性再按[OK]下方的[UNI SON]即SOUL UNISON 就可以产生灵魂同步。下面就对每一个魂的能力进行分析。

布鲁斯魂

◆造成同步需要消耗一枚剑属性芯片(长剑,宽剑等)。

◆蓄力攻击为宽剑。

◆威力计算公式：100+洛克炮威力*5。

◆按后+B会变为反射盾，反射威力50。

如果还有剑属性非顺时芯片的话可以按A蓄力，放出后前冲两格出招，威力两倍。此魂虽然说是功守兼备，但两者均有较大缺点，比如说蓄力时的宽剑，虽然威力大，但攻击范围就不怎么样了。想用此魂强攻的话必须把握好机会，比如先抢地或者用吸风机。再说一下此魂一用途：如果说有Ｚセイバー 这张芯片的话可以蓄力算好距离，然后放出，如果加上指令可以攻击4次，威力就是800……轻松搞定对手。适合熟练控制剑攻击的操纵者。

◆黑暗布鲁斯魂：蓄力变成黑暗剑。

磁力魂

◆造成同步需要消耗一枚电属性的芯片（雷骑士，云人等）。

◆蓄力攻击为把同一直线上的敌人吸引过来后发动磁力攻击。

◆威力计算公式：40+洛克炮威力*10。

◆按B+后可以把敌人定住一小会儿。

如果还有雷属性芯片的话可以按A键蓄力，放出后威力两倍，电属性最大的特点就是大多都可以使敌人麻痹，可以充分的利用这一点实用蓄力攻击牵制对方，然后发动强力芯片进行攻击。被木属性伤害威力两倍，攻击水属性的话威力两倍，适合擅与使用磁力牵制的操纵者。

◆黑暗磁力魂：蓄力攻击变成黑暗雷骑士。

旋翼魂

◆造成同步需要消耗一枚风属性的芯片（吹风机，吸风机等）。

◆蓄力攻击为前方三格的旋风攻击（攻击次数等于敌人与你的距离）。

◆威力计算公式：敌人与你的距离*（20+洛克炮威力*5）。

◆附加能力有浮游鞋，空气鞋。

此魂虽然不擅攻守，也不擅辅助牵制，但却完全不受地形限制，自由移动，不容易被人牵制，使用了还可以省去装备空气鞋与浮游鞋这两个比较大的东西。如果说对手喜欢。

搞压迫那此魂也要擅用啊！适合所有操纵者。

◆黑暗旋翼魂：蓄力攻击变成黑暗龙卷风。

汽油弹魂

◆造成同步需要消耗一枚火属性芯片(黑炸弹等)。

◆蓄力攻击为火炮三连发。

◆威力计算公式：3*（10+洛克炮威力*5）。

◆明显的强攻魂，如果洛克炮威力为5的话。

三连发威力就为105，蓄力速度也很快，如果还有火属性非顺时芯片的话可以选择后按A蓄力，发射后会变成范围3*3（砸到敌人的话无此范围）汽油弹,威力为选用芯片的两倍。最好就是用黑炸弹芯片来蓄力，黑炸弹基本威力为210，乘2就是420，再说这么大的范围，命中率也很大。被水属性伤害威力两倍，攻击木属性的话威力两倍。适合喜欢用蓄力压制的操纵者。

◆黑暗汽油弹魂：蓄力攻击变成黑暗流星。

检索魂

◆造成同步需要消耗一枚检索属性的芯片（检索

加农等）。

◆召唤开始时敌人隐身或钻地效果消失。

◆蓄力攻击为可破隐身钻地，无论对手在哪都打得中的阻机枪五连发。

◆威力计算公式：5*（10+洛克炮威力*2）。

◆每回合选择芯片时可以随机换3次。

一个强大的辅助魂，可以说是一个多P.A.组合使用者的必备之魂，而且对于那些把隐身、钻地当成救命法宝的操纵者绝对是当头一棒，对于没装超级装甲的NAVI也可以用阻击枪将他定住，再接上强力的P.A.攻击。绝对可以把对手打的郁闷死。适合所有操纵者。

◆黑暗检索魂：蓄力变成黑暗检索炮。

—— 美蒂魂 ——

◆造成同步需要消耗一枚恢复属性芯片（HP恢复等）。

◆蓄力攻击为前放三格处的竞药丸炸弹。

◆威力计算公式：30+洛克炮威力*10。

此魂不适合强攻或防守，但此魂绝对是非常强大的。因为每回合选则芯片时，右下角都会出现属性（自我恢复HP，麻痹，制盲，中毒）效果自然相对应，擅于利用这点的话，此魂绝对是BT的。而且恢复类芯片大家一般都会装些，不属于冷门属性。适合所有操纵者。

◆黑暗美蒂魂：蓄力变成黑暗恢复1000。

—— 黑暗洛克人魂 ——

造成同步条件为战斗中使用了黑暗的力量，然后HP见底自然同步。同步后持续无敌，会随机的使用你经常使用的芯片，使用此魂的操纵者都一定十分不道德。

适合所有无赖操纵者……

EXE5 7星要求

洛克人EXE系列很早就有"星"的概念，说白了就是通关后游戏的完成度，在开始画面会显示，如果完美达成了又美观也有很大的成就感。下面就来说说7星得到的要求。首先按照攻略通关一次，就可以得到第一星，但之后几星就没这么容易得到了，要收集普通芯片，但现在连病毒的V2、V3等级一个都没有，所以还无法得到很多芯片。笔者通关时仅收集了68种，想要遇到V2的病毒必须要先收集100种普通芯片，(如果有朋友的话最好先交换芯片）要擅于利用抽卡机，抽卡机在日幕店里有3换1的，奥蓝岛2楼和科学省港口的船上有10换1的。建议先去3换1，换到基本上得不到新的芯片后再去10换1，有记忆棒的玩家要不厌其烦的S/L，争取最小交换代价。得到100种芯片后就去黑暗网络2区(从黑暗网络3区绕回来）。有一金色网络精灵，对话后选择第一项，就可以开启星云门，进入隐藏网络1区（一进去就是新的解放任务），当门开启后所有地区的病毒V1升至V2，V1EX升至V2EX。完成隐藏网络1区的解放任务后便可以来到2区，东西又多又好（也有奸商……）。想从2区进3区必须要有140种普通芯片，V2的病毒都有了，收集他们全部的芯片V2吧，不够再用抽卡机。打开门后就可以到达隐藏网络3区，又是解放任务。解放完成后可以找右上角的金色程序对话开启星云门。条件竟然还是140种普通芯片，所以说可以直接去开……打开后所有地区的病毒V2升至V3，V2EX升至V3EX。走到4区基本都是电子门。条件跟完成7星已经无多大差别。现在就应该去各地收集芯片了。因为V3也全部出现了，所以全普通芯片不难（想偷懒的直接去抽卡机）2星完成。然后去收集黑暗芯片，大多都是买的。一共12张，多找找吧。3星完成。接着收集超级芯片。去找那一群NAVI SP打，30秒内搞定他们就可以得到NAVI SP。评价不到S就有可能得到NAVI DS还有些就可以直接在紫水晶或者蓝水晶得到。最后一张超级芯片在隐藏网络4区条件为收集所有黑暗芯片的门后面，差不多得到第4星。最后几星的条件分别是收集全部6张GIGA芯片，全P.A，打败FORET SP。达到7星后再去打最终BOSS就会变成SP等级的……HP4000。

隐藏网络4区的几个电子门开启条件：

1、打败网络中的5个黑暗领航员

A: オラン岛エリア2左下的传送点里

B: エンド エリア4

C：科学省エリア4的サ-バの电脑里

D：ウラインタ-ネット1

E：ウラインタ-ネット2

2、收集3种GIGA芯片

3、收集40种MEGA芯片

4、全普通芯片收集齐全

5、全黑暗芯片收集齐全

6、全ＰＡ达成

7、全MEGA芯片收集齐全

8、收齐所有的HPメモリ

隐藏网络6区中要打6个领航员的DS，打完后来到上方会遇到最终BOSS的强化形态，打完后下线再回来会发现6个DS又可以打了，这会遇到的BOSS会是黑暗洛克人，弗尔特，最终BOSS的其中一个，遇到的敌人跟打败DS的方法和时间有关（未确认），完成7星后，回去打最终BOSS，这家伙竟然变成了SP，HP4000，攻击力好强，我被它的火焰烧一下就进入愤怒状态了……，打完它后，就能看到完美通关的画面了。

佟坚	天下的掌机迷团结起来，共筑没有污染的天空（没有JS，没有翻新机，没有D卡）。
读者资料	18岁，男，310016，浙江省杭州市采荷金谷6幢201室，兴趣：PLAY GAMES、爆机



全领航员地点

领行员	V2	V3	SP
布鲁斯	无	ウラインターネット3	ウラインターネット3
暴风雪人	敌人总部的网络里	秋原エリア3	秋原エリア3
磁力人	オラン岛エリア1	秋原エリア1	秋原エリア1
阴影人	敌人总部的网络里	オラン岛エリア3	オラン岛エリア3
旋翼人	科学省エリア2	オラン岛エリア1	オラン岛エリア1
汽油弹人	エンドエリア1	科学省エリア4	科学省エリア4
检索人	エンドエリア4	エンドエリア3	エンドエリア3
云人	敌人总部的网络里	科学省エリア3	科学省エリア3
美蒂	ウラインターネット3	エンドエリア4	エンドエリア4
空间人	敌人总部的网络里	ウラインターネット4	ウラインターネット4
橄榄球人	オラン岛上找名人	オラン岛上找名人	オラン岛エリア2
飞燕人	ウラインターネット1	ウラインターネット1	ウラインターネット2

必须先打V2才能打V3，V3需要踩到固定的地点才能遇到，打完V3后退出网络再回到原来的地方就能随机遇到SP，弗尔特在ネビュラホールエリア6，在6区打败3大BOSS后可以在当地随机遇见弗尔特 SP。

全NC零件效果+压缩

NC，领行员自定系统的简称，可在游戏第二章得到，之后可以得到各种功能不一的零件装上，但也不是可以随便乱装的，必须注意以下所有规则：

1、带有花纹的零件不能压在线上
2、没有花纹的零件要压在线上，不然没有效果
3、同种颜色的程序不能相邻
4、零件颜色总数不能超过4种
5、装备了バグストッパー的话也可以免除所有BUG，但此零件也必须压线。
6、还有就是大部分主要零件都可以压缩，压缩方法是在NC画面时光标对着需压缩零件然后依此输入压缩码。

零件名+功能+压缩码表格

名称	功能	压缩码
スーパーアーマー	受伤时不会出现硬直状态	RABRALLRBA
カスタム1	战斗中可选芯片+1	AARLBABALB
カスタム2	战斗中可选芯片+2	BARLLRALBR
メガフォルダ1	文件夹可多放1枚超级芯片	RRLBLLARBL
メガフォルダ2	文件夹可多放2枚超级芯片	LABBLBAALL
ギガフォルダ1	文件夹可多放1枚究极芯片	RRLBLLARBLA
ファーストバリア	战斗开始时拥有防护罩10	RLABBARALR
シールド	按后+B为防御盾	ABARALRBBA
リフレクト	按后+B为反射盾	LLRBLLAALB
カワリミマジック	按后+B为替身反击	RBBARBRARB
フロートシューズ	不受地形效果影响	ALLBRLAAAL
エアシューズ	可以站在已经破坏的格子上	BLBABLBBAA
アンダーシャツ	受到致命伤害时HP剩下1	ARBBRLRALA
シノビダッシュ	不易遇到低等级的敌人	RLLALLBABB
オイルボディ	易遇到火属性的敌人	LBRARLABLB
アイムフィッシュ	易遇到水属性的敌人	BABALRARAA
バッテリーモード	易遇到电属性的敌人	AABRABRLLR
ジャングルランド	易遇到木属性的敌人	LRLABLBBLA
コレクターズアイ	战斗后得到敌人的芯片	BRALARBAAB
ミリオネア	从战斗中的绿水晶得到大量金钱	RLRARRLLLR
ボディパック	超级装甲、紧身衣、飘浮鞋、空气鞋	BARABRLRRA
ユーモアセンス	按L可以讲笑话	ABLARABLRL
ダンディズム	按L可以讲笑话	RRBBRBRBAA
セルフリカバリー	战斗结束时恢复HP最大值的1/10	RLRLRBBRAB
バグストッパー	无视NC中的BUG	BABLABRLRB
ソウルクリーナー	净化黑暗洛克人	无压缩码

万非	希望《圣魔光石》的汉化早点出来，不要让我们等到花儿也谢了。
读者资料	21岁，女，266071，青岛大学师范学院02级化学系，兴趣：玩GBASP、看漫画、睡觉

名称	功能	压缩码
アタツク＋１	攻击力+1	无压缩码
ラピツド＋１	连射速度+1	无压缩码
チヤージ＋１	集气速度+1	无压缩码
ソウルタイム+1	灵魂同步回合+1	无压缩码
ＨＰ＋50	体力最大值+50	无压缩码
ＨＰ＋100	体力最大值+100	无压缩码
ＨＰ＋200	体力最大值+200	无压缩码
ＨＰ＋300	体力最大值+300	无压缩码
HP+400	体力最大值+400	无压缩码

—— 日暮商店里的机器密码 ——

密码	机器	密码	机器	密码	机器
91098051	ジャンゴSP D	10386794	シラハドリR	28706568	オープンロック
05068930	ナビスカウトV	45654128	HP+400	90914896	フルエネルギー
48958798	ノイズストームS	30112002	ボディパック		
68799876	ダークインビジ*	00798216	アントラップ		

—— 全PA ——

1、ギガキャノン１ ＝ キャノンＡ ＋ キャノンＢ ＋ キャノンＣ
2、ギガキャノン２ ＝ ハイキャノンＤ ＋ ハイキャノンＥ ＋ ハイキャノンＦ
3、ギガキャノン３ ＝ メガキャノンＦ ＋ メガキャノンＧ ＋ メガキャノンＨ
4、ムゲンバルカン１ ＝ バルカン１Ｃ ＋ バルカン１Ｄ ＋ バルカン１Ｅ
5、ムゲンバルカン２ ＝ バルカン２Ａ ＋ バルカン２Ｂ ＋ バルカン２Ｃ
6、ムゲンバルカン３ ＝ バルカン３Ｌ ＋ バルカン３Ｍ ＋ バルカン３Ｎ
7、マッドボクサー１ ＝ ファイアパンチ１Ｏ ＋ ファイアパンチ１Ｐ ＋ ファイアパンチ１Ｑ
8、マッドボクサー２ ＝ ファイアパンチ２Ｈ ＋ ファイアパンチ２Ｉ ＋ ファイアパンチ２Ｊ
9、マッドボクサー３ ＝ ファイアパンチ３Ｅ ＋ ファイアパンチ３Ｆ ＋ ファイアパンチ３Ｇ
10、スーパーワイド１ ＝ ワイドショット１Ｌ ＋ ワイドショット１Ｍ ＋ ワイドショット１Ｎ
11、スーパーワイド２ ＝ ワイドショット２Ｅ ＋ ワイドショット２Ｆ ＋ ワイドショット２Ｇ
12、スーパーワイド３ ＝ ワイドショット３Ｓ ＋ ワイドショット３Ｔ ＋ ワイドショット３Ｕ
13、ユラパレード１ ＝ スペースユラ１Ｇ ＋ スペースユラ１Ｈ ＋ スペースユラ１Ｉ
14、ユラパレード２ ＝ スペースユラ２Ｂ ＋ スペースユラ２Ｃ ＋ スペースユラ２Ｄ
15、ユラパレード３ ＝ スペースユラ３Ｓ ＋ スペースユラ３Ｔ ＋ スペースユラ３Ｕ
16、サボテンダンス１ ＝ サボテンボール１Ｈ ＋ サボテンボール１Ｉ ＋ サボテンボール１Ｊ
17、サボテンダンス２ ＝ サボテンボール２Ｑ ＋ サボテンボール２Ｒ ＋ サボテンボール２Ｓ
18、サボテンダンス３ ＝ サボテンボール３Ｌ ＋ サボテンボール３Ｍ ＋ サボテンボール３Ｎ
19、ハイパーバースト ＝ スプレッドガンＣ ＋ スプレッドガンＤ ＋ スプレッドガンＥ
20、(1)ドリームソード ＝ ソードＳ ＋ ワイドソードＳ ＋ ロングソードＳ
(2)ドリームソード ＝ ソードＳ ＋ ワイドブレードＳ ＋ ロングブレードＳ
21、ヨーヨーグレート ＝ ヨーヨーＤ ＋ ヨーヨーＥ ＋ ヨーヨーＦ
22、ジゴクホッケー ＝ エアホッケーＱ ＋ エアホッケ ＋ Ｒ-エアホッケーＳ
23、ポイズンファラオ ＝ バグボムＡ ＋ デスマッチ３Ａ ＋ ポイズンアヌビスＡ
24、(1)コズモプリズン ＝ メテオアース３Ｃ ＋ メテオアース３Ｃ ＋ コスモマンＳＰ Ｃ
(2)コズモプリズン ＝ メテオアース３Ｃ ＋ メテオアース３Ｃ ＋ コスモマンＤＳ Ｃ
25、(1)ワイルドスワロー ＝ サムライソード１Ｓ ＋ サムライソード１Ｓ ＋ スワローマンＳＰ Ｓ
(2)ワイルドスワロー ＝ サムライソード１Ｓ ＋ サムライソード１Ｓ ＋ スワローマンＤＳ Ｓ
26、(1)フットメガボール ＝ マークキャノン２Ｆ ＋ マークキャノン２Ｆ ＋ フットマンＳＰ Ｆ
(2)フットメガボール ＝ マークキャノン２Ｆ ＋ マークキャノン２Ｆ ＋ フットマンＤＳ Ｆ
27、(1)ビッグノイズ ＝ パルスビーム３Ｓ ＋ パルスビーム３Ｓ ＋ シェードマンＳＰ Ｓ
(2)ビッグノイズ ＝ パルスビーム３Ｓ ＋ パルスビーム３Ｓ ＋ シェードマンＤＳ Ｓ
28、ギガカウントボム ＝ カウントボム１Ｈ ＋ カウントボム２Ｈ ＋ カウントボム３Ｈ
29、ボディガード ＝ カワリミＭ ＋ ナビスカウトＭ ＋ ムラマサブレードＭ
30、(1)パイルドライバー １ ＝ ガンデルソル３Ｄ ＋ ガンデルソル３Ｄ ＋ ジャンゴＳＰ Ｄ
(2)パイルドライバー １ ＝ ガンデルソル３Ｄ ＋ ガンデルソル３Ｄ ＋ ジャンゴＤＳ Ｄ

袁昊	我认为《烈火之剑》的人设很漂亮，但是那个叫罗文的骑士……没眼睛啊！
读者资料	22岁，男，116021，辽宁省大连是沙河口区香盛街2号3－3





提高研究篇

NDS	NINTENDO	ACT	对应触笔
	2004.12.2	4800日元	1-6人用

文/PMGBA Hide4ever　编排/雪人

上期我们介绍了《Pokemon Dash》游戏的基本操作方法和游戏技巧，相信大家都能够比较熟练地应用触摸笔来操纵皮卡丘在各种场地上冲刺了吧！现在我们就来继续研究具体关卡即GP赛的通关方法，从中你可以进一步感受到DS平台上口袋妖怪的无穷魅力，并取得更好的比赛成绩，因为只有取得了全部GP赛的第一名，才能看到通关画面，并出现新的关卡和开启游戏联机模式（读入GBA绿宝石版的精灵数据），所以一定要努力哦！

GP赛一共有5张地图，每张地图分别有5个小关，而这5个小关是由整张地图的一部分组成的，只有到达最后的第5小关才能完整的看到全部的地图，每张地图都有它的标志岛屿：1、比卡丘；2、幼生兽；3、许愿星；4、爪印（估计是PM游戏里某只宠的爪印来的）；5、精灵球。

这些标志岛屿不是一开始就能见到，一般是要到最后小一关才能见到，所以在陆地比赛时你绝对想不到现在所处的岛屿在空中居然会是这样一个可爱的形状的，估计这也是这个游戏的一个亮点，就让我们在这可爱形的岛屿上奔驰吧！比赛要开始啦，各就各位！





第一张地图：比卡丘

第一关：9个精灵球，时间赛BEST：31秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河

◆出现道具：无

纯粹是给玩家适应一下比赛而已，所有的球都是连在一条线上，只要跟着触摸屏上红色箭头的指示不停的冲就OK啦。一开始是直线道路3个精灵球，第3，4，5，6，7分别都是拐弯点，需要注意一下方向，别过头了，而8，9是在树林里的，没有任何物品和技巧，根据箭头不停的冲就能轻松过关。

第二关：10个精灵球，时间赛BEST：36秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河

◆出现道具：无

依然非常简单。一开始直冲通过第一个球后左上方沿着岸边通过第二个，第三个是左边偏下的位置，需要注意的是第四个，通过第三个后箭头直指左边，如果直冲就会冲进了河水里，应该是继续沿着岸边走，等见到有道路时冲上道路，第四个就在前面，接下来的5和6都在道路上，跟着路面走就能到达，而7，8，9都是在道路的左边（道路外面），沿着道路走，看见后出来通过它们再回到道路上继续走，沿着道路路面就能走完剩下的球了。

第三关：8个精灵球，时间赛BEST：43秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠

◆出现道具：草坪，森林，沙漠（注：道具的名称均以使用地形的名称命名，下同）

路程类似一个圆圈，第一个依然在正前方，通过后先吃前方的草坪地形加速，第二个在右上

方，沿着右边沙漠地段的边缘往右上走，会看到2个精灵球在前面，左边的就是第二个，右边的是最后的终点来的，不要现在过去则纯粹浪费时间而已，通过第二个后左上方移动，第3，4，5个都在森林里，左上找到第三个后直走并吃森林加速物品，4，5都是直走到达的，通过第五个后马上右边移动，进入沙漠地段，不过进入前有沙漠加速物品，一定要取得喔，不然普通的速度在沙漠里肯定会跟不上对手的，继续右移，通过第六后往下方走，提示你有点偏左会比较好，因为垂直往下走的话会冲进河里，见到河边后沿着岸边继续往下，第七个就在下方草坪和沙漠的分界那里，通过后继续往下走就是一开始时我们看到的终点——第八个精灵球了，这关要点就是掌握好速度不要冲过头和利用取得物品来对应不同的地形。

第四关：8个精灵球，时间赛BEST:1分5秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，沙漠，河

◆出现道具：草坪，森林，沙漠，气球

开始有气球了，必须在不同的岛上找目标，终于有点难度了。第一个球还是在正前方，冲过后不要停，继续前冲拿气球，拿到后马上升空吧，第二个在右上方外形像英文字母X那样的岛的正中央的草坪里，赶快飞过去吧，因为降落地点是草地，完全可以利用击破两个气球加速降落来节省时间；通过后赶快右下拿气球再次升空，第三个就在X岛下方的岛的上方，非常近，所以升空后可以马上降落，地形也是草坪，也同时击破两个气球吧；第四个在右边，注意别冲进河里就没问题啦，通过后往下走再次取得气球，升空，下一个目标在左边的那个岛的左下方，也是草坪，击破气球马上降落吧，通过后上方取得气球，升空；虽然第六个也在这个岛上面，不过用气球应该会更节省时间，第六个就在这个岛的右上方，通过后往下走取得气球，升空；第七个是全地图里最下方的圈圈岛，因为是2个岛组成的：形状是一个大圆圈包着一个小圆圈。精灵球就在最里面的小圆圈的中心，旁边就有气球，所以降落通过后马上再取气球升空吧，最后的一个球就是在上方比卡丘脸形状的岛上，这个岛正好位于全地图的中央，也是第一大关的标志岛，球就在比卡丘右边的脸蛋上，降落时注意别掉在比卡丘的眼睛里了，因为那里是森林，是不能降落的。开始有气球了，以后关里气球将会是最主要的工具，升空后因为上方屏幕只会显示下个地点的地图，所以应该在升空前记住箭头所指的方向（升空后完全没有下个目的地的方向指明的），那样升空后才可以在触摸屏里往大概的位置和方向找寻下一个目标。



第五关：9个精灵球，时间赛BEST:1分10秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，沙漠，河

◆出现道具：森林，沙漠，气球，乘龙

开始后前进吧，直走通过第一个球并取得气球后升空，第二个在右下方的第四关里去过的圈圈岛外面的那个大圈的左上方，通过球后右下走坐乘龙去里面的小圈的第三个球并取得气球，第四个在圈圈岛右上方的岛，就是比卡丘岛右边的那个岛，第四个球是岛上最左边的那个球，降落时注意球的下方是道路，所以降落的位置没调整好的话会掉在道路上发生晕眩的现象，通过后沿着道路往右走，途中吃森林加速后进入森林继续往右走，穿过第五和第六，过了第六后取得气球升空；第七在全地图里最左上的那个沙漠岛（是一个类似字母C的形状）的下方，空中可以看到有乘龙可以乘坐的标志，降落后通过球然后往右走找乘龙，找的途中记得吃沙漠加速，找到乘龙后在河里右上移动，右上移动时小心别上了C字沙漠岛中央的那个小岛，上面没东西的，虽然第八个也在这个C字沙漠岛上，不过走路必须绕大圈，用乘龙直走快很多的，右上到岸后通过球再左上去取气球，最后的精灵球依然是全地图中央的比卡丘岛，地点也是右边脸蛋，提示，这关所有的气球降落时（降落在精灵球上）都可以同时击破两个气球来节省时间。

第二张地图：幼生兽

第一关：8个精灵球，时间赛BEST：1分5秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，沼泽，石地

◆出现道具：沼泽，雪地，气球

一开始是往下走，沿着道路走，先取得气球后再通过下方的第一个球，马上升空；第二个球

郑心星	发现在“异形”的文章中雪人不是这样-_-#，就是这样-_-b……被“异形”搞的很惨啊……同情啊……
读者资料	19岁、女、550004、贵州财经学院财政金融系04级财政班、兴趣：小说、动漫、音乐、游戏、睡觉、发呆



在左边的岛上（就在旁边），第一个球的左偏上方，是在石地里（不要和正左方雪地里的第八个球弄混了），不能击破气球加速降落，乖乖的慢慢降落吧；第三个在同一个岛的上方，沿着道路走，取得气球后在石地和雪地的交会界的左边，升空；依然同一个岛上，可以在雪地里走过来，不过气球更节省时间，在左上方，在雪地里，可以击破一个气球来加速降落，通过第四个后先左下移动，找到触摸屏上显示的雪地加速物品后左边直线移动，可以取得气球和达到第五个球；第六个就在正上方，必须通过沼泽或者绕过去，不过因为沼泽地区面积太多直走是来不及的，会下沉，所以利用通过第五个球之前取得的气球，升空后马上降落，第六个在道路上，所以不能击破气球降落，不过也可以击破一个气球降落在道路旁边的雪地里，不过感觉相差时间不大，通过后往上走取得气球升空；第七个球在下方（全地图的最左下方）的一块大沼泽的旁边，是雪地，可以击破一个气球来加速降落，通过后右边直走，取得沼泽加速后穿过沼泽继续直冲达到第八个。

第二关：9个精灵球,时间赛BEST：1分10秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

◆出现道具：雪地，森林，沼泽，气球，乘龙

一开始往下直冲，通过第一个球往左边走，沿着道路走（往左走后取得一气球），第二个在左下方，沿着道路就能找到，通过后先在第二个球的上方的雪地里取得雪地加速然后往右边走，看见沼泽沿着沼泽的岸边，第三个就在右偏上的方向，通过后在第三个的右边吃沼泽加速，然后穿过右边的沼泽往右下方前进，一直右下移动吃森林加速然后进入森林，进入后方便变成正右方，穿过森林后就能达到第四个，这时箭头会指右上，但是我们应该先右下在河岸边找乘龙，找到后乘坐它再往右上走，右上继续走能到一个岛（第一关的第一个球那里）上岸时是森林，不过我们之前有吃森林加速,所以不会被减速,穿过后在道路上找到第五个球,往回走找我们上岸时放下的乘龙，再次使用它右下移动，见到陆地就上岸吧，再次穿过森林通过第六个（提示：之前的那个森林加速一定要吃到，不然要穿过3段森林地形是很浪费时间的）通过后不要停，沿着道路往右走取气球（如果一开始第一个球时左转已经取得过了就直接升空）,第七个在左上方（也是全地图的左上方的角落里）在那片像个圆圈似的沼泽地形的正下方，球在道路上，不能加速降落，建议在球左边有雪地加速物品的地方降落，那里是雪地,可以击破一个气球来加速降落，而且又能取得物品（不取得的话去第九个球会比较慢），通过第七个后沿着道路往左上走，通过第八个后直往上走（有点偏右），在右边看见沼泽岸边后沿着岸边走，在沼泽外转了一个大圈后去到被沼泽圈住的第九个球，沿着岸见到道路后往下直走就是第九个啦（通过第八个有一段没有道路，全是雪地,所以取得雪地加速是非常必要的）。

第三关:10个精灵球,时间赛BEST:1分35秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

◆出现道具：雪地，沙漠，气球，乘龙

第一个球就在正下方，第二个在第一个的左下方，沿着道路走，途中取得雪地加速，而且道路里有一小块是沼泽地段，因为很小，所以可以冲过去，不会沉没；通过沼泽后继续沿着道路左下走，通过第二个后沿着道路右下走，往下直走见到拐弯处就往右转然后右边直走，道路的尽头就是第三个，冲过第三个并取得它右边的气球后升空；第四个在下方的心形岛的森林里（形状像心形似）的岛非常小也离升空点非常近，别看漏了，因为球所在地点是森林，所以我们不能直接降落在球上，建议降落在岛另一边的气球取得处，那里是草坪可以同时击破两个气球加速降落，而且这个气球我们也是一定要取得的，降落后取得气球左下进入森林通过第四个球马上升空（森林不能降落但可以升空），又必须回到一开始的那个岛，其实那个岛是正好包围着心形岛的，在左上方，岛的岸边的那个球就是第五个啦，通过后马上坐乘龙；第六个在正左边，上岸后就能看到，通过后继续沿着道路走，第七个就在第六的下方，虽然往下直走就可以达到，不过建议沿路走，这样速度有保证，而且途中能取得气球，通过后马上沿左上道路走，找左上方岸边的乘龙，乘坐后继续往上走，找到一个全是森林的小岛，上去左边通过第八个球，这时候已经有气球的就马上升空吧，没有的往右边走拿气球，不过因为在森林

张驰	玩游戏不仅是一项技术，更是一项艺术。
读者资料	14岁、男、610081、四川成都金牛区成都铁中、兴趣：玩PS2、GBA、SP等与游戏有关的



里所以走的特别慢。第九个在下方，全地图的左下的角落里，空中可以看到有2个球，第九个是右边那个，在道路上，击破两个气球加速降落在旁边的草坪里吧，不过小心别掉进旁边的森林里了，通过后可以沿着道路往左走，不过建议直接往左走取得沙漠加速后从沙漠里过去，节省不少时间。

第四关：9个精灵球,时间赛BEST:1分40秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

◆出现道具：草坪，森林，沙漠，气球，乘龙

第一个球依然是在正下方，通过后取得气球继续沿着道路往下走，第二个在下偏左的位置，也是在道路上，通过后有沙漠加速，第三个在右下方，沿着道路就能达到，不过建议取得沙漠加速后出道路在沙漠里冲过去，节省一点时间，通过第三个后马上升空，第四个球就在正左边的对岸，虽然非常近，不过在对岸，只能依靠气球过去（提示：上屏幕的地图会有乘龙的标志，但是他并不是在这个岛上面的，所以请大家不要浪费时间去寻找他，马上升空吧）。这次的升空完全可以马上降落（只要手脚快的话，升空降落需要的时间非常少），击破2个气球降落在精灵球左边的草坪里，通过后右上沿着道路走再次取得气球后升空，然后降落在左边在左边的那个岛上(其实是同一个岛，不过需要绕非常远才能达到)，降落到有乘龙标志的那里，因为第五个球是在右下方那个全是森林的小岛上，必须坐乘龙过去，乘坐后先往左下边走绕过下方的陆地（上面是森林），然后再右下走找全是森林的小岛，找到后上岸通过第五个球然后继续往右上走找气球，取



得后升空，第六个在右边的那个岛上，比较容易确认的是它在一片森林里，左上方有乘龙的标志，降落在森林旁边的草坪里进入森林通过球后离开森林，沿着道路往右走，在道路的分插处往上走取得森林加速和气球后回来道路上继续往右走，沿着道路走往右就能找第七个球，通过后右上穿过森林去第八个，如果之前没有取得森林加速的朋友就沿着道路也是右上走，通过后马上升空，第九个就在右上方的小岛上，不过因为球在森林里，所以不能直接降落，建议降落在森林的左边，然后穿过森林进去，如果是没有取得气球的朋友可以在第八个球的上方找乘龙冲浪过去。

第五关：8个精灵球,时间赛BEST:1分25秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

◆出现道具：森林，雪地，气球，乘龙



第一个在左下方，沿着道路直走再左转就能找到，转弯时记得取得气球，通过后升空，第二个在左边的岛上草坪和雪地的分界线旁，比较容易认出的是有浅蓝色的雪地加速标志，球在草坪上，所以击破两气球加速降落吧，取得雪地加速后往上走，看到有沼泽挡路后往右上走，这里正好是两块沼泽中间唯一夹着的雪地（从空中可以清晰的看到），右上找到第三个后沿着道路往正下方走，途中取得气球和硬冲过一小块沼泽地段，然后找到第四个，通过后马上升空，这关的第五个球和第四关的第五个球的位置和达到方法都是一样的（这时的位置应该是下方），降落在乘龙的旁边，然后先左下走绕过陆地，然后往右走找全是森林的小岛，通过后继续右上找气球，取得后升空，第六个在下方的岛上（几乎是正下方的位置上），很容易找到，因为球在森林里，一看地形就能找到，比较需要注意的就是下方的岛的森林里有2个球，左边的就是第六个，而右边的就是第七个，加速降落在第六个旁边的草坪里吧，取得道路上的气球后进入森林通过第六个再退回道路上，然后沿着道路往右边走,取得森林加速后右上进入森林通过第七个球，升空(这里如果没有取得第六个球之前的气球的话需要再回去第六个球那里拿)。最后的球非常近，就在左边的幼生兽岛上，上面不是草坪就是沙漠，加速降落吧。

郭斐	游戏，在不同的时代承载着不同的内容和意义，正因为如此，当我们在属于自己的游戏中得不到少年时的那份快乐时，我们就应该明白自己已经不再属于少年。
读者资料	17岁、男、410007、湖南长沙雨花区城南东路赤岗小区一片一董一门101号、兴趣：《RPG制作工具》、GBASP



第一关：8个精灵球，时间赛BEST：1分

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，沼泽

◆出现道具：森林，草坪，沼泽，气球，乘龙

第一个球在右上方，沿着道路走就能找到，通过后取得气球马上升空吧，第二个球就在正上方的森林里的那条道路上，降落时要修正好地点，不要加速，慢慢降落在道路上（其实可以直接走过去的，不过因为途中有条小河隔着，必须绕路走，浪费很多时间）；通过第二个后，第三个就在右边，过了第三个后往左边走（就是回去第二个那里），穿过在第二个球的左边的森林处取得气球后升空，第四个球在左边那个岛的森林部分的最下方，现在的方位应该是往左下走，球在道路上，所以用加速降落落在旁边的草坪，通过第四个后沿着道路往右上走，很快就可以取得森林加速，取得就不需要沿着道路走了，直接右上45度左右直冲，途中会经过第五个球，通过后继续右上前进去第六个球，到了第六个球后往上直走（沿着道路直走）取得气球后升空（注意：气球旁边有个森林加速，回来经过时必须取得的，所以记好大概位置）。第七个球就在右边对岸上，非常近，可以一升空后就马上降落，不过需要注意风向带来的干扰，旁边就是乘龙，通过第七个球后去旁边坐乘龙回到左边的岛，上岸后往左边狂奔，记得取得我前面提到过的森林加速，进入森林后继续往左走就是最后的球了。

第二关：8个精灵球,时间赛BEST:1分10秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，滑坡

◆出现道具：森林，沼泽，草坪，沙漠，气球，乘龙

第一个球就在上方，沿着道路走，通过它并取得气球升空；第二个球在右边的岛中间的沙漠地段附近，降落点选择在物品沙漠加速的附近的草坪，它就在沙漠加速的右下方，取得沙漠加速后通过第二个球然后先往下走取得气球后再往右上走，穿过沙漠地段就能见到第三个球了，通过后升空；第四个球在右边的岛，详细的方位是右下方有乘龙和物品草坪加速的附近（不要看成是正下方的乘龙），通过后回左边坐乘龙冲浪去上方的第五个球，有个滑坡挡着所以才必须用乘龙绕个圈过去（非常近，不过那块陆地地势高低不同，形成了滑坡，只能从高处滑下来，但是不能从低处上去，这也是后期经常出现的一种地形的情况），通过第五个球后往右直走，上道路，取得气球后升空，第六个就在左下方沼泽地段前，也可以从高的地势那边滑回过来后取得草坪加速然后跑过来（不过个人建议用气球过去）左下找到第六个球后取得沼泽加速，然后继续左下前进，穿过沼泽找到第七个球，这时有气球的直接升空，没有的往下再穿过沼泽一次去拿气球，第八个球在上面的岛（就是左边的岛）的森林里，有物品森林加速和沼泽加速两个靠在一起的，所以是非常明显的，往上就找到，因为球在森林里，所以在有森林加速的草坪那里加速降落吧，取得森林加速后穿过森林往上直走找到第八个球。

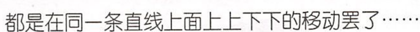
第三关：9个精灵球,时间赛BEST:1分10秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，雪地

◆出现道具：森林，沼泽，草坪，气球，乘龙

第一个就在上方，通过并取得气球后升空；第二个在左边再左边的岛上，方位是左边偏上，比较好认的在它的对岸有只乘龙（是对岸，不是我们要降落的那边）因为是草坪，所以直接加速降落，通过后往下直走，直走时不要跟道路，直走进草坪拿到气球后再往左边走，上道路后继续左下走去第三个球，然后升空；第四个球在全地图的最左上方的角落里，记住是最左上的那个就可以了，也是在草坪里，取得后沿着道路往右走穿过那块小小的沼泽后找到第五个球，通过第五个球后往下直走去拿气球，拿到后升空，第六个也是在直下方的，在森林里面，那里有森林加速和沼泽加速两个物品，非常容易找到的，降落在沼泽加速的物品旁（草坪来的）然后第六个球是在上方的森林里，但是因为第七个球的缘故，我们在这里选择拿沼泽加速而不是拿森林加速，往上硬冲进森林吧，往上直走通过第六个后也不要停，继续直走，这时前面是一大片沼泽，而第七个球就在沼泽的中央，没有沼泽加速是进不去的，刚才已经取得加速的朋友们继续往上前进吧，通过后在精灵球的旁边取得气球然后升空，第八个球也不远，依然是上方(有点偏右)，在上方的另外一片沼泽的最下面(球在草坪上)，通过第八个球并再次取得沼泽加速后继续往上走，穿过这片沼泽后就是第九个球了，所以从第四个球开始几乎

陈旭东	一天我上课玩SP被老班发现并没收了，还对我说你这是第九代商务通哪。
读者资料	14岁、男、650041、云南昆明董家湾外国语学校初三8班、兴趣：掌机、动漫



都是在同一条直线上面上上下下的移动罢了……

第四关：9个精灵球:时间赛BEST:1分5秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，雪地

◆出现道具：沼泽，雪地，气球，乘龙



第一个依然是正上方，通过并取得气球后升空；第二个在右斜上方，在有一堆沼泽加速物品的右边，左边那个是第三个球，旁边还有雪地加速物品，通过后并取得雪地加速开始往左边走，途中小心别误吃了沼泽加速，通过第三个后在它的旁边取得气球然后升空；第四个在最右边的小岛上（上面全是雪地，而且有只乘龙），那小岛有2个球，上面的是第四个，下面的是第五个，因为是雪地，只能击破一个气球来加速降落，通过第四个后往下走去第五个球，途中取得气球，在通过第五个后升空；第六个在左边再左边的那个岛，方位几乎是正左方，在那个岛的雪地和草坪的分界线附近，旁边有气球和沼泽加速的标志，球在草坪上，所以可以加速降落，降落后通过球并取得沼泽加速和气球，然后右下前进，穿过沼泽就是第七个球了，通过后改成左下前进，再次穿过沼泽后就是第八个球了，然后升空（刚才第六个球旁边的气球一定要拿啊~！）最左上方那个看上去像有围墙似的岛的中央就是第九个球了（围墙形状是因为地势高低形成的滑坡围了起来而已），降落时要掌握好位置，因为精灵球在岛的最高的地势里，只能依靠气球降落上去，一不小心从滑坡下滑下来了就必须再次使用气球上去。

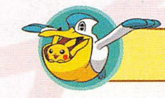
第五关：9个精灵球,时间赛BEST:1分40秒

◆出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，雪地，滑坡

◆出现道具：沼泽，气球，乘龙

第一个球在右上方，沿着道路取得气球后升空；第二个球是上方偏右的滑坡的上方的那个球，不是有乘龙的那边，是滑坡的另外一边，如果降落早了，没上去的话就用岸边的乘龙游泳绕过去，降落地点是草坪；通过球后继续往右边直走，上道路取气球，取到后再左下移动，从滑坡滑下来，第三个球就在滑坡的另一边，通过后升空；第四个球在全地图最右下角落的全是森林的岛上，降落在它左边的有乘龙的岸边吧，地点是草坪，降落后坐乘龙右下移动进去，通过第四个球后继续右下前进拿气球，取得后马上升空；第五个球在全地图的最左上方的草坪里（草地再往上就是雪地里，寻找时不要过头了），它就在雪地前的2个沼泽中间的道路上，降落在旁边的草坪会比较好（因为可以加速降落），通过后继续沿着道路往左边走，穿过一小块沼泽后，第六个球就在道路的上方，通过后继续沿着道路左上移动去拿气球；第七个球在正上方的那个有围墙似的岛的中央（第四关的终点），需要注意的还是降落时风向的影响，降落到滑坡上就会滑下来的啦，又必须再次用气球上去；通过第七个球后往下直走，滑过2个滑坡后拿到气球赶快升空；第八个在不远处的右下方的草坪里，右边是一块石地，左边是岸边，有乘龙，加速降落吧，然后坐左边的乘龙往上走，千万先别上岸，沿着岸边走，弯弯曲曲的走一段后终于达到了终点--许愿星岛了，第九个球就在左边的雪地上。





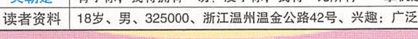
第四张地图：爪印

第一关：9个精灵球,时间赛BEST:1分15秒

◆出现地形：草坪,道路,森林,河,沙漠,石地

◆出现道具：森林，草坪，气球，乘龙

老规矩了，往上直走通过第一个球并取得气球后升空，降落在左下方的岛的岸边的乘龙旁，坐乘龙往左下移动，在河里分别通过第2，3个球后继续左下移动，找到一个岛，上岸后继



吴朝楚	有了你，我将拥有一切！没了你，我将一无所有——掌机迷（精神上，不是物质上）。
读者资料	18岁、男、325000、浙江温州温金公路42号、兴趣：广泛





续左下前进找到第四个球，找到后马上往回走，找坐过来的那只乘龙回去坐乘龙的那个岛，右上前进就能回到坐乘龙的那个岛，上岸后在岛中心的森林里找到第五个球，然后再次去第一次乘坐乘龙那里再坐一只先往右上走，绕过自己所在的陆地后右下移动，去右边的那个小岛上的第六个球，通过后去球的上方拿气球然后升空；回去左下方的第四个球所在的岛的乘龙处，降落地点是草地（技术好的直接降落在乘龙身上），拿到乘龙后往上方直走，能找到一个全是森林的小岛，途中经过在河水里的第七个球，全是森林的岛上面有第八个球，上去通过第八个球以后回到岸边再次乘坐我们游过去的那只乘龙，往右边直冲吧，第九个球就在右边的小岛的森林里。本关都是由非常零碎的小岛组成，第2，3，7个球还在水里，属于比较特别的一关。

第二关：8个精灵球,时间赛BEST:1分10秒

◆出现地形：草坪,道路,河,石地,熔炎,滑坡

◆出现道具：石地，熔炎，草坪，气球

一开始时要小心，直走拿到石地加速后往右边或左边绕过前面的那一小块熔炎，不然小比卡丘就会被烫的跳起来啦，沿着熔炎岸边往上走就能见到第一个球了，然后直走取得气球，见到道路后跟着直走再往右拐，不过前面有吃石地加速的就直接右上斜着冲上去吧；第二个球就在道路右上方的尽头处，第三个球就在右边，熔炎的对面，必须沿着熔炎边从下面绕过去，通过后往上走取得熔炎加速，然后左上前进，在熔炎的中央找到第四个球，然后升空(注意：这里的熔炎可以分为3个板块，左边的由2个组成，中间的是一个大熔炎，右边的是由4个小块组成的，而我们刚才经过第2，3个球就是在右边的那板块里）去最左边的那个熔炎板块，那里有2个球，右下方的第五个，左上方的是第六个，建议降落在第五个球右边的物品石地加速那里，那里是一小块草坪，可以加速降落，顺便取得石地加速，取得后往左边移动通过第五个球后继续左上移动，很快就找到第六个球了，通过后继续往上走，走到滑坡那里往右边滑下去继续往右走取得气球后升空，然后降落在中间的那个熔炎板块右下方有石地加速物品的草坪上，方位是右下，取得加速后左上移动，在道路的尽头找到第七个球，然后沿着旁边的熔炎先右下移动，绕着熔炎走，右下后往上，然后再左上在草坪里取得熔炎加速，现在可以直接进去啦，直接左下移动过，穿过熔炎就是第八个球了！

第三关：8个精灵球,时间赛BEST:1分15秒

◆出现地形：草坪，道路，河，石地，雪地，滑坡，森林

◆出现道具：雪地，气球，乘龙

第一个球在左上方，沿着道路走，通过后取得气球升空；第二个球在右上方，而右上方有两个球，一个离的近一点是被滑坡围着的，另一个远一点，在道路上，第二个是那个比较远的球，不过我们不是降落在第二个球那里，而是降落在第二个球的正下方的道路上的气球的旁边的雪地里，击破一个气球加速降落在雪地后拿气球，拿了马上沿着道路往上走，通过第二个球后右上找第三个球，依然是沿着道路右上，很快就能找到第三个，通过后升空；第四个在正右下方的不远处，只是正好隔着海而已，也可以在第二个球的上方取得雪地加速，然后再通过第三个后沿着左下方绕过海找到第四个，不过这样会浪费了4～5秒；第四个球在道路上，可以加速降落在旁边的雪地里，通过后正右下方取得气球（沿着道路走过去）升空；第五个在左下方的滑坡围成的围墙里，在屏幕的围墙里会看到2个球，第五个是离我们比较近的那个，地点是物品雪地加速的正左边，气球的正上方是雪地，可以击破一个加速降落，通过后左下移动，找寻刚才在空中看到的那个也在围墙里的第六个，移动时注意别太靠近左边的滑坡，会滑下去的；很快就通过了第六个球了，然后在左边走，第七个球也在这个围墙里面，虽然方位是左上方，不过因为左上有另外的滑坡挡着，所以必须先往左边直走再往上走，第七个球就在往上走后发现的一块森林里（经过了滑坡出现可以走的路时就往上走，记得多留意触摸屏里箭头的方向变化）；通过第七个后左上移动，从滑坡滑下去，然后继续左上取得气球升空；第八个球就是一开始发现的在第二个球附近的那个也是被滑坡围的球，就在正上方；这里注意，其实球是在森林里的，不过因为森林的面积太小，空中根本看不出来，有些非常熟悉降落要领的人也许就会击破两个气球然后直接跳上去，这样你就上当啦！在球的旁边（雪地）用击破一个气球的加速方法降落吧，平安着陆后再走进森林里通过最后的精灵球。

郭志钢	人生是一场游戏，游戏中蕴含着人生。
读者资料	20、男、201418、上海师范大学奉贤校区24号2单元502B寝室、兴趣：篮球、看书、玩游戏

第四关：9个精灵球,时间赛BEST:1分40秒

◆出现地形：草坪,道路，河，森林，沙漠

◆出现道具：石地，草坪，森林，沙漠，气球，乘龙



第一个球就在正上方,沿着道路直走，通过后继续沿路右上走去拿气球，取得后升空；第二个球在正下方尽头的沙漠里，它的对岸有乘龙（弄清楚是对面的岸边有),由于是沙漠，可以直接击破两气球来加速降落；通过后跟着右边的道路往上走，道路没有后左上移动，穿过沙漠、草坪，来到森林里的第三个球（进森林前取得外面的沙漠加速）；然后左下移动，在岸边坐乘龙继续左下移动，注意的是上乘龙前取得森林加速，上岸继续左下移动，穿过一片森林后在道路上找到第四个球；接着右下走来横穿森林，再次看到道路时沿着道路继续往右边走就能找到第五个球了；通过第五个球后沿着道路往下直走拿气球升空；第六个在上方偏左的枫叶森林（只是颜色和普通森林不一样而已，是土黄色和少许的红色组成的）里的左上方，因为在森林里，所以不能直接降落在上面，最好是降落在森林中间空出来的那一小块草坪上，上面还有我们需要的森林加速，降落并取得加速后左上前进通过第六个球；然后往下直走，出了森林后能看到左边开始有道路地形，往左上沿着道路走，途中取得道路上气球，走了一段后进入沙漠，





这时按照道路的方向继续往上走就会再次找到一段道路和第七个球，通过后马上升空吧，第八个球不远，就在我们的正下方，比较明显易见的就是被物品森林、草坪和沙漠加速包围着，由于是在道路上，所以建议降落在旁边的草坪或沙漠里；通过并取得沙漠加速后左上移动，利用左上方的乘龙穿过河继续找到第九个精灵球（走路也能到的），坐上乘龙后以后是左上移动，上岸后往左边移动就可以了。

第五关：11个精灵球,时间赛BEST：2分

◆出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔炎，滑坡，沼泽

◆出现道具：雪地，石地，熔炎，草坪，沙漠，森林，气球，乘龙





沿着道路往上直走通过第一个球坐气球后升空；第二个球在上方的熔炎岛的中间的大熔炎板块（详细的板块说明请参看第三关的注意事项），我们应该降落在第二个球的上方的熔炎对岸的物品熔炎加速上，因为那里是草坪，所以可以使用加速降落，降落后取得熔炎加速接着往下直走，穿过熔炎通过第二个球然后往右直走，从滑坡上滑下去继续往右直走，进入另一块熔炎达到第三个球，然后往下直走，从滑坡上滑下来后找到气球，拿到后马上升空，第四个球在左下方的雪地岛上面，而且第四个的左上放有乘龙，因为球是在道路上的，所以建议降落在右边的雪地上，那里可以击破一个气球来加速降落，通过后左上移动找寻刚才空中见到的乘龙，找到后往右边移动寻找在河里的第五个球，通过后改成右上移动，找到一个岛，上岸后取得气球并继续往右上前进，然后在一块河的浅水的部分找到第六个球，然后往回走继续坐刚才乘坐过去的乘龙绕过现在所站的这个岛（从右边绕），继续右上找到一个全是森林的小岛，因为第七球在这个小岛的右边，所以建议上岸时选择的地点尽量靠右边，越接近精灵球越好，通过后升空（刚才没拿到气球的朋友可以在这个森林岛的左边找到气球）；第八个球在最右下方的那个大岛上，上面有3个球，第八个是离我们最远的

杜文广	上联：为你痴，为你累，为你受尽所有罪；下联：为你死，为你狂，为你咣咣撞大墙；横批：想要PSP！
读者资料	18岁、男、150090、黑龙江哈尔滨松雷中学高二4班、兴趣：足球、GBA、动漫、看《掌机迷》



那个，它的四周被物品沙漠，森林，草坪加速包围着（其实就是第四关的第八个球，降落方法是加速降落在旁边的草坪了）；然后取得沙漠加速，左上移动去左上方沙漠和草坪交界处的乘龙，坐上乘龙后往左边直走，上岸后往左边偏上走就是第九个球了（可以是先左边直走，见到道路后上去往上走，其实就是第四关第九个球）；通过第九个后往回走，就是右下走找回自己坐过来的乘龙，坐上后沿着岸边右下移动，找寻夹在两岸中间的第十个球，找到后通过并上左下方的岸上，左下移动去拿气球，升空，第十一个球就在右上方远处像宠物爪印一样的岛上，上面全是草坪，不用想啦，马上击破2个气球降落吧。



第五张地图：精灵球

第一关：9个精灵球,时间赛BEST:1分40秒

◆出现地形：草坪，森林，道路，河，石地，熔炎，沼泽，裂缝

◆出现道具：沼泽，森林，气球，乘龙

第一个球在正上方，直冲过去并取得气球升空；第二个球在左上方的一条竖着的裂缝的上方，而裂缝的下方是第三个球，比较容易确认的就是裂缝的右边的对岸是个大森林，而且中央有气球标志的小岛，建议降落在第二个球正右方的道路上的气球的旁边，因为通过了第二个第三个后依然需要回来这里拿气球的，这样会比较节省时间，降落后取得气球再沿着道路往左边移动找到第二个球；然后往下走，绕过裂缝去到不远处的第三个球，升空；第四个球在右下方的那一大块沼泽地段的最右边，是在一条横着的裂缝的下方，精灵球的右边还有乘龙，地点是草坪，可以加速降落；通过后先别急着去坐乘龙，先沿着右边的道路右上拿到气球后再往下找乘龙，去右下方的对岸，上岸后继续右下走，进入枫叶森林，找到第五个球，然后升空，这时如果没有拿到气球的话必须回去刚才那里拿气球或者去森林下方找气球；第六个球在左边偏下的那个全是森林的岛里(不是第二个球旁边的那个小岛），我们必须降落在左边的另外一个岛的乘龙处，然后坐乘龙右上移动去森林岛，乘龙最好的登陆点选在森林岛左上方的物品森林加速那里，取得后右下移动通过第六个球，然后右上找气球升空；第七个球在上方偏左的一小块枫叶林的上方（第二个球的裂缝的左边的陆地），建议降落在球对岸的乘龙处（左上方的对岸），然后用乘龙过去，通过第七个球后继续坐乘龙去正右边的对岸拿气球升空;第八个球在中间的那块大沼泽地段的中间，左边有个沼泽加速的物品，应直接加速降落在左边的沼泽加速上然后一气的往左边直冲，通过第八个球后不要停继续往左边冲，第九个就在沼泽地段的最左边，直走就可以找到了。

第二关：8个精灵球,时间赛BEST:1分15秒

◆出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，河，石地，熔炎，沼泽，裂缝，滑坡

◆出现道具：熔炎，草坪，沙漠，气球，乘龙

第一个球在正右边，沿着熔炎边上往右直走就能达到，取得气球后升空；第二个球在全地图最左上方裂缝的旁边（这裂缝附近有2个球，左边的是第二个，右边的第三个），地形是草坪，可以加速降落，通过后沿着裂缝边右上走，见到物品草坪加速，这个物品正好在两个裂缝的中间的那一小块草坪上，我们现在是在那2条裂缝的下方，我们应该取得草坪加速后继续到裂缝的上方后并沿着裂缝边继续右下移动，找到第三个球并取得气球后升空；第四个球不远，就在右下方的两块熔炎夹着的石地那里，不过应该降落在精灵球左下方的物品熔炎加速那里，熔炎加速在石地里，它的旁边就是草坪，在右上穿过熔炎找到第四个球，接着在左上方在拿熔炎中间的气球升空（这里不取得熔炎加速就没办法取得熔炎里面的气球了）；第五个球在右上方的有乘龙的那里的对岸，乘龙的那边岸上也有一个球，那是第六个，这次也是应该先降落在对岸的乘龙那，然后坐乘龙去上面的对岸通过第五个球并取得气球后再坐回来，上岸后往下走进入枫叶林通过第六个球,然后升空；最后两个球都在正左边的那个被滑坡围起来的熔炎地段里,左上的是第八个,右下的是第九个,中间隔着一块大熔炎,应该降落到熔炎中间的那一小块石地里取得熔炎加速后先左上找第八个球然后再穿过熔炎右下找第九个球。

第三关：8个精灵球,时间赛BEST:1分40秒

◆出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔炎，沼泽

◆出现道具：草坪，沙漠，气球，乘龙

通过后并取得气球升空，第一个球在左上方，沿着道路走就可以啦（期间有一块道路是沙漠，继续左上就能再次找到道路）；第二个球右上方，全地图的最右上方的角落里，第二个球在沙漠里，不过我们应该降落在球左下方的物品沙漠加速上，取得加速后再右上通过第二个球；然后往回走回到物品沙漠加速上后往下直走，很快就找到第三个球；然后右下移动，去岸边坐乘龙，往右上去岛上拿气球然后升空，第四个球在下方偏左的那条裂缝的右边的小枫叶林里，我们应该降落在裂缝的上方，枫叶林的左边的那个物品草坪加速上，由于是草坪，所以加速降落，取得物品后往右边移动进去枫叶林找到第四个球，然后往下走，顺着河边和裂缝中间夹着的唯一的路右下走拿气球（方向依次是下，左，下，右），取得气球后升空，第五个球在正左边的陆地上，它左边有草地加速，右边有沙漠加速，右上方还有乘龙，一目了然；因为球在道路上，所以加速降落在左边的沙漠上吧，然后右边走取得沙漠加速后往上坐乘龙，然后利用乘龙沿着岸边往上走，第六个球就在正上方，上岸后找到，当然这里取得了沙漠加速了，绝对可以在岸上直接走过去，速度也是一样的，不过乘龙的作用在于通过第六个球后往回走，上右边那个小岛（这个小岛被有我们现在所站着的大岛包围着的），用乘龙往下走，上中间的小岛，然后继续往下移动找到第七个球和取得气球后升空；第八个球在地图的左上方的角落那个全是森林的小岛上，球的位置其实是草坪而非森林，对自己的降落技巧有信心的朋友们完全可以直接加速降落在球上，不会的朋友就降落在它右下角对岸的乘龙那里吧，降落后用乘龙左上移动，上岸继续往上走就达到了。

第四关：7个精灵球,时间赛BEST:1分30秒

◆出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔炎，滑坡，沼泽

◆出现道具：雪地，熔炎，草坪，气球，乘龙

第一个球在左边偏上的位置，沿着道路往左边走,第一个就在离开道路刚进入雪地那里，通过并取得气球；第二个球在正右边不远处的那个被沼泽包围住的一小块草地里，而且球是在森林里的，看上去不明显，加速降落在草坪里后进入森林通过第二个球然后在沼泽里最短的路程那里出去，就是整块沼泽的最上方，从上面穿过沼泽后沿着沼泽边绕半个圈去沼泽的下方拿在草坪里的气球（方向顺序是左，下，右下），取得气球后升空；第三个在左上方，也是全地图的最





左上方的角落里，是在一块长方形的雪地上(雪地在草坪），建议降落在雪地左上方的物品雪地加速上，那里是草坪可以击破2个气球来加速降落而且还有物品，取得后右下进雪地找到第三个精灵球，然后继续右下移动，横穿过这个长方形的雪地，在离开雪地时取得雪地右下方的草坪加速,这时注意啦，直走的话会去到一个裂缝的上方，如果是右下走则会到裂缝下方，我们应该直走去裂缝的上方，然后顺着裂缝的边继续右下移动，在再次进化另一块雪地前取得雪地加速，然后继续右下找到第四个球，通过第四个球后往左下走拿气球，然后升空；第五个球在正右边的那块被滑坡围起来的雪地里，第五个球的位置是这块雪地的下方的道路上，加速降落在旁边雪地里然后通过第五个球并沿着道路往右上走找寻乘龙，找到乘龙后用它冲浪进去被这块雪地包着的那全是森林的小岛上，上岸后往下走找第六个球，找到后往左边直走拿气球升空；第七个球就在最下方偏左的那个由熔炎岛上面（其实就是起点那个岛），第七个球在岛中央的熔炎里，不能直接降落进去的，必须降落在左边取得物品熔炎加速后再往右走进去。





第五关：9个精灵球:时间赛BEST：2分10秒

◆出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔炎，滑坡，沼泽

◆出现道具：沼泽，熔炎，草坪，沙漠，气球，乘龙

第一个球就在正右边，沿着道路走就可以达到了，取得气球然后升空；第二个球在左边的那个有沙漠地段的最下方，第二球的左边有草坪加速，右边有沙漠加速还是很容易找到的，不过球在道路上，所以加速降落在旁边的沙漠里吧，通过后往右取得沙漠加速，接着顺着岸边往上直走，走一段后跟顺着岸边的改变改成右上移动，第三个球就在前方，找到后不要停，继续右上一段后拿到气球升空；第四个球在正下方的那个被沙漠地段包着的小岛上，加速降落，通过后往下走取得气球升空；第五个球在左下方那一个长条的沼泽地段里，沼泽里有2个球，左边的是第六个，右边的是第五个，不过我们是降落的第五个的右边的那物品沼泽加速那里，取得加速后往左走，往左找第五个球之前先沿着沼泽往左下走，拿到气球后再顺着沼泽走左上方（方向应该是先往上再往左），往左找到第五个球后不要停继续往左前进找到第六个球后再升空（前面如果没有在沼泽那里左下拿气球的话现在只能继续往左找另外的气球了），第七个球在左上方的那块有2条裂缝的陆地上，而且第七个球被裂缝包着3面（有1面可以走过去）降落的时候一定要掌握好，可以降落的地点只有一条直线的草坪而已，加上风向的干扰，所以不建议在这里用加速降落（超强高手例外），通过后沿着唯一的路往上走取得气球后升空；第八个非常近，就在下方的熔炎地段里，虽然球是在石地里，完全可以直接降落取得，不过为了取得在熔炎里的气球，我们这次必须降落在熔炎地段左下方那个有乘龙和物品熔炎加速的对岸上，加速降落在草坪的物品上然后坐乘龙左上过对岸，上岸后穿过熔炎继续左上找到第八个球后右上，再次进入熔炎并在中间取得气球后升空；最后的一个球就在最右边（有点偏上）那个精灵球形状的岛的正中央啦！

终于完成了，5大关全部结束后，玩家便可以随意挑选一个大关再次进行游戏，没有取得第一名的不妨再试试吧，因为只有得到全部的冠军才能看到通关的画面！此外，如果第一次玩比赛拿到的奖杯会闪闪发光，第二次再玩拿到奖杯颜色不变，但是不会闪光。当然，游戏的关卡远远不止这些，口袋妖怪的魅力就在于隐藏的要素和联机的魅力，满足一定条件后出现的隐藏关卡和与绿宝石联机后读入的精灵数据，将出现更多的变化。但所谓百变不离其中，掌握了上述的技巧，便能在千变万化的关卡中游刃有余了。

通关后的要素

通关后多了2个选项：高级GP赛和GBA连动。



←通关画面。



←通关画面后显示一共跑的距离(601m)。

在看完长长的字幕后，会统计出你已经跑过的距离，我的记录是601m，而且这个通关画面可以随时再观看的，每次观看后都会再次统计路程，观看通关画面的选项就是在主标题画面里右下角的工具栏里（在这以前是问号）。看过了通关画面后，再次进入单人游戏，发现有2个问号项目解开了，一个是高级GP赛，另一个是传说中的绿宝石联动。


←新增了高级GP赛和GBA联动。

首先是高级GP赛，地图依然是那5张，一开始和初级GP赛一样的，必须通过了一张地图才能开启下一张地图，不过参赛的选手有改变，他们分别是：

比卡丘（依然是主角，有点不满意不能换人的设定）

喵喵（初级赛就有了，而且超级厉害，是众多选手里最强的一个，老任故意设计的吧）

比丘、小水怪、小果然、小火龙

陈轲	终于在《PG》中看到秘技了，狂喜……狂喜……
读者资料	18岁、男、643000、四川自贡旭川中学高2005级2班、翻PG找我的名字

都是非常可爱的宠物哦！

不光是选手变了，电脑智能也有了非常大的提高，不像初级赛那样到处走或者慢慢的走啦，发现他们走的路线都是最快最简短的，比如有一场我是在草坪里直走过去精灵球，附近没有草坪加速，只有沙漠加速，而那些电脑选手们居然取得沙漠加速后在沙漠里前进，沿着草坪绕了个圈走过去，然后在通过精灵球之前超过了我，当然感到非常的惊讶了，一下就被人超过了，不过相信这些速度和路程的计算真的只有电脑才能预算出来，玩家是很难测试出来的，另外我发现电脑依然是不会利用气球降落时的加速来节省时间，所以这也许就是我们玩家唯一超越电脑的机会啦，让我们模仿电脑走的步骤再加上自己的经验和体会，相信再厉害的对手我们也可以逐一击败的，总结这几点看出高级赛似乎更有挑战的乐趣，更紧张刺激！

其次就是和绿宝的联动系统，联动非常简单，同时插入冲刺的卡带和绿宝石的卡（需有游戏进度）即可：

下面的就是没有读取过资料的第一次进入的空的界面：

这时的界面按键：

1、左下方的是退回上个界面

2、右下方的消除这个赛道记录

3、中间偏右的那个就是读取绿宝石的队伍记录

↑连动空界面。

按下读取后：



↑第一次读取记录。

这就是读取时的界面了，上面读取宠，下面根据它的等级转换出时间，我们可以看到LV100换到100秒，6只有600秒，而触摸屏的下方写的额外50秒是怎么回事呢？其实是这样的：当有2个或以上相同的属性的话，就会额外再附加秒数，有2个相同的话就会多给5秒，如果6个都相同就会多给25秒，所以这里我专门选了这6只两属性完全一样的宠，这样就有6个飞行系和6个龙系了，一共额外加了50秒，读取完毕后触摸屏幕后出现选项，选择YES就会直接开始刚才读取的赛道，进行游戏，选择NO就会回到联动总界面，如右图：

这时的界面我们看到下方触摸屏幕的6个问号开了一个，那就是读取的绿宝里面队伍的第一只宠的样子，这样，一个新的赛道就造好了，也就是说它最多可以同时记录6个赛道，而每赛道可以有6张地图，所以一共可以保存36张地图。

上方屏幕显示的就是这个赛道里各地图的形状和限制的时间（宠的下方的文字），点击新赛道就开始游戏了，规则是这样的：

地图数目就是读取出来的宠的数目，每张地图需要找2个精灵球，物品只有气球，我们必须在换取到的时间限制里完成这6张地图，比赛一开始就会自动升空，地图非常的巨大，而且在高空中完全看不到精灵球的位置，不过降落的过程后可以看到，因为一开始就升空了，所以是完全不知道精灵球在哪里，只能根据上方屏幕显示的精灵球附近的地形的排列来猜测大概位置，我教大家一个笨方法，实在找不出的话，就找块可以加速降落的地形降落了，因为在地面上时触摸屏上会有下一个精灵球的方向指示，看到指示后马上找气球再升空，然后根据指示的方向再配合地形来寻找，这样就能很容易的找到了，如以下图。

←完全找不到球的位置。



←降落找到指示。

←根据指示再配合地形。



←找到了。

刘媛	终于有山西的掌机迷中奖了，我看到了希望。
读者资料	20岁、女、030013、山西大学工程学院计本0204班、兴趣：搜集、电影

秘技侦探团



GBA 勇者斗恶龙3 RPG

商店的秘密：在精灵村是否没办法买东西呢?只要用变身杖变成史莱姆，就可以在精灵村买东西了，而且其中不乏有祈祷戒指等好东西呢！记得带够钱哦。

广东乐昌 董超

GBA 光明之魂2 A-RPG

进入隐藏迷宫法：在通关一次后，在新增的难度下打到第八关时，按L与R，再按A，即可进入。

黑龙江牡丹江 孙维波

GBA 合金弹头 ACT

巧打最后一关BOSS：在打最终BOSS时，按住SELECT键不放，然后按一下L键，BOSS会瞬间起火，然后一下子就可以将它打爆。

武汉汉阳 罗威

GBA 007 夜火 ACT

无敌：游戏中按START，输入R，左，L，右，上，SELECT。

弹药补充500：游戏中按START，输入R，左，L，右，上，SELECT，右（有效一次）。

全关卡开启：游戏中按START，输入R，左，L，右，上，SELECT，R。

广东云浮 苏建洲

GBA 牧场物语 RPG

触发有趣事件：在克里夫事件发生后（冬天在广场晕倒的事件），这是他会被送往医院，这时你如果是用尽体力后晕倒，就会发生有趣的事了！

江苏南京 夏亚凯

GBA 铁臂阿童木 ACT

打BOSS秘技：先用L键的满屏必杀技，此后敌人会有一段僵直时间，这时再用R键放激光炮，最后重复以上步骤就可以把BOSS玩弄于股掌之中。

注：此法只能在普通模式下才可以。

浙江海宁 张佳峰

GBA 超级机器人大战D SLG

巧妙练级法：第8话中，等到最后一批援军出现后，剩下援军的BOSS。用一个回避高的角色回避完它的10颗残弹，这时派母舰上前靠近它，就会发现那BOSS绕着母舰不停打转。还等什么"补给修理"大法登场。

广西玉林 刘健

GBA KERORO军曹赛车 RAC

选用宇宙明星sumomo：开机后，看见SUNRISE标志后按上、下、右、左、L、R！这样游戏中就可以选用了！



←↑选用的sumomo几乎没有战斗能力，所以使用起来将会很有挑战性哦！

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



口袋力量职棒7 SPG

体力	02016E88	64
状态	02016E8B	0A
精力	02016E8C	64
RISK	02016E8A	00
成绩	02016E8D	64
等级	02016F78	07

标题画面时

购物点数	020173A0	270F
全购物	020173A4	FFFFFFFF

全人物资料

0200E98C	FFFFFFFF
0200E990	FFFFFFFF
0200E994	FFFFFFFF
0200E998	FFFFFFFF

耀西的万有引力 ACT

生命	0200060D	08
隐身	02000626	64
人数	030003F8	03E7
金币	030003D8	FF

关卡全开

030003DA	FFFF
030003DC	FFFFFFFF
030003E0	FFFFFFFF
030003E4	FFFF
030003E6	FF

全彩蛋

030003E7	FF
030003E8	FFFFFFFF
030003EC	FFFFFFFF
030003F0	FFFFFFFF

洛克人EXE5 A*RPG

不遇敌	020029BE	0000
战后金钱	0200AEEC	7FFF
战后BUG碎片	0200AEEC	FFFE

阴阳大战记 零式 RPG

不遇敌人	02002CB8	0F
最高等级	020025AC	63
式点	020025BE	05
全道具	02002CBE	FFFF

全式神

02002DB8	FFFFFFFF
02002DBC	FFFFFFFF
02002DC0	FFFF

全式神必杀

02002DC2	FFFF
02002DC4	FFFFFFFF
02002DC8	FFFFFFFF
02002DCC	FFFFFFFF
02002DD0	FFFFFFFF
02002DD4	FFFF

KERORO军曹 RAC

积分	03007D70	270F
隐藏人物	0200464C	01

全道具

4200472C	0001
00010039	0004
4200472E	0009
00000039	0004

全道具图鉴

420048C6	0101
00000030	0001

秘技侦探团在某人的强烈要求和广大读者的呼吁下，终于重新在《掌机迷》上登场了。当然这一栏目离不开读者们的大力支持，欢迎大家把秘技发给我们：方法一、直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”；（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

道歉声明 由于工作失误，23期的秘技侦探团刚一恢复就犯了错误，实在抱歉。第2条秘技应为火影忍者RPG，感谢热心读者的来电指正。希望读者一如既往地支持本栏目。



机动幻想曲

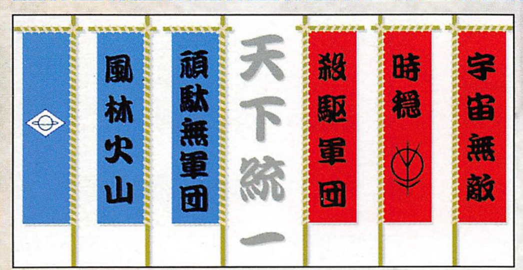
——任氏掌机GUNDAM游戏回顾

《机动战士GUNDAM》、富野由悠季、安彦良和、大和原邦男、BANDAI、SUNRISE，再加上近年来频频露脸的平井久司，当历史的书页翻到了2004年的尾页，依然没有人会去怀疑这些名字的组合将会继续把那部传说中的神话推向新的高潮。蓦然回首，GUNDAM已经由早期简单的粗糙动画摇身一变成为一部传世经典。

文/卡氏创作组 且听风吟　编/小侃

常听人说任天堂在生产快乐，我想BANDAI就是在演奏梦想了。GUNDAM的动漫抚育了我们自变形金刚玩具开始就从未泯灭的机动梦想，而一款款GUNDAM游戏就好像童话世界里吹笛人吹出的一个个音符。这些音符载着我们的梦想在浩瀚的星空中越飞越高，交汇成一首首优美动听的机动幻想曲，不断将一代又一代天真可爱的孩子诱引进BANDAI那张贪婪的血盆大口中。尽管商业化骗钱毫无疑问，尽管精神鸦片告戒声不绝于耳，然而面对一张张“血淋淋”的销售记录，我们还是一次次重蹈覆辙，心中惟独割舍不下的依旧是——GUNDAM。

人间二十五年，GUNDAM带走的是MONEY，留下的是二十五年牵肠挂肚的回忆。当回忆装满心扉的时候，我们也只有用感动去书写经典了。写本文的目的其实很简单，就是想和大家一起重温一下熟悉的GUNDAM留给我们掌机玩家的那段难忘的时光……



提及《SD GUNDAM》，人们常以为是在说SD GUNDAM的《G世纪》，这是一个大误解。除了《G世纪》以外，《SD GUNDAM》还应包括《SD战国传》、《SD外传》等多个系列。无论孰轻孰重，这些作品与《G世纪》一样，在《SD GUNDAM》的成名过程中都立下了不可磨灭的功勋。

《SD战国传》系列：“我使用双节棍……呵呵哈嘿！”一个身穿铠甲，头戴头盔，大头小腿的Q版GUNDAM拿着双节棍（PS：不对，是日本刀）大摇大摆走来……站立拔刀，摆个威风八面的POSS，背景变为发光的太阳——“顽太无大将军参上！”

“什么乱七八糟的？这也叫GUNDAM？”许多资力不深的GUNDAM迷们看了《SD战国传》后也许会觉得很奇怪。其实，就是因为有这个乱七八糟、不伦不类的家伙才会有现在被大家所津津乐道捧为经典的《SD　GUNDAM》系列。

人们都知道BANDAI是靠卖玩具发家的。1988年，BANDAI异想天开在BB战士模型的说明书上连载小漫画，但终究因为外形讨人厌而宣告失败。正好当时“GUNDAM”正热火朝天，于是BANDAI以UC中登场的各大名机为蓝本恶搞出了新的BB战士系列（就是武者GUNDAM系列），并将其迅速投放市场。结果可想而知，在GUNDAM迷的支持下，BANDAI赚了个钵满盆满，而武者GUNDAM顽太无也顺顺利利地由漫画中走了出来，成为当时日本家喻户晓的玩具明星。BANDAI自然不会错过这个大好机会，接着增加了其他武者和相关的动漫画及游戏，渐渐发展出了现在我们所看到的《SD战国传》。在此之后更是发展出了GUNDAM外传等多部作品并相继完成了游戏化进程，再加上大名鼎鼎的《SD GUNDAM G世纪》，号称BANDAI镇社之宝的《SD GUNDAM》系列就这样在不经意间产生了。

陈月儿	在心爱的GBA被封存的这段时间，看《PG》是我最大的安慰。
读者资料	17岁、女、311100、浙江杭州余杭区建设局门卫室、兴趣：掌机、动漫

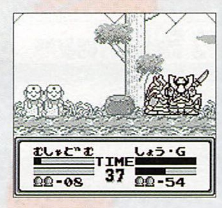
SD战国传 国盗物语

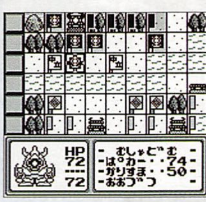
1990年发售	类型：SLG	机种：GB



本作是GUNDAM游戏在掌机上的初次亮相。

《国盗物语》以《SD战国传》系列动漫的第一部《武者七人众篇》为蓝本，描写了一个与正统SD GUNDAM截然不同的全新故事：战国元年，天宫之国突然遭到了神秘的武者军团“暗黑军团”的进攻。由暗将军率领的暗黑军团很快攻陷了天宫之城的一半领土，顽太无军团陷入苦战。此时七名在野的顽太无完成了修行，他们的到来迅速扭转了战局。双方陷入了僵持状态……





因为《国盗物语》是属于为打造新的品牌所开发的“试作机”，所以本着恶搞无罪、造反有理的精神，本作无论从游戏画面还是音乐上看都充满了诙谐与恶搞的趣味，战国、和风之味极浓。游戏采用了战棋SLG形式，但遭遇敌人时却是与动作ACT一样在有地形高低差的横向空间里进行战斗。每个角色一次可移动一格，所到之处都会插上我军旗帜。从战场上敌我双方所占旗帜的多少，可以很直接的了解战况。战斗的时候，人物的动作表现相当的夸张，敌人会一边挥动手中的武器，一边不断的跳上跳下，搞的人头昏眼花。

游戏中共有2个版面合计10场战役，玩家可以扮演顽太无及杀驱头两军中的任意一方进行游戏。登场的角色自然都是取材自UC名机，像顽太无是GUNDAM，杀驱头是扎古，若自以为是GUNDAM迷的话应该也可以从研究游戏中人物的出处中找到乐趣吧。

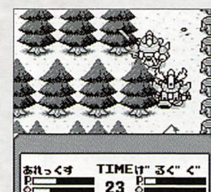
SD战国传 天下统一篇

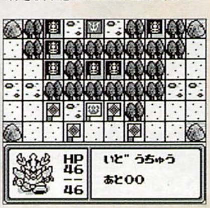
1991年发售	类型：SLG	机种：GB

与前作一样，《天下统一篇》取材自同名漫画，讲述了《SD战国传》的前传故事：误入时空缺口的荒烈驱主回到初代大将军的时代，并被当成是救世主与初代大将军联手击退了暗黑军团。



受同期其他SLG游戏的影响，本作在系统设定上发生了许多变化。其中最明显的是战斗进行方式由横向卷轴式变成了平面俯视。虽然取消了“跳”的动作，地形高低差也由障碍物所代替，但相伴而来的是增加为两种的武器系统和更为广阔的战斗空间，因此游戏所强调的动作性并没有减少，战法还变得多样化起来了。（除了武器增加外，兵种上也增加了“鸡肋”般的战车，子弹用完了就只有靠卓越的机动性满场乱跑了。）游戏中初次采用了SLG常见的“俊敏力”设定，靠消耗机动力进行移动，不同的兵种和地形都会对机动力产生影响。而且军团中还新设了主帅，其机动力比其他的人都高，GAME OVER也不会自军全灭了，但主帅挂了那就完了。另外，由于剧情需要玩家只能选择顽太无，喜欢扎古头的朋友就只有躲角落里自已哭了。





说到最直接的进化，我想应该是游戏的音乐。恶搞的韵味少了，取而代之的是大气磅礴的曲风，听着听着就好似进入那战火纷飞的战国时代……

SD战国传 地上最强篇

1992年发售	类型：SLG	机种：GB

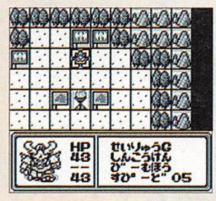
故事剧情发生在《国盗物语》的时代，舞台由天空之国转移到了影武乱梦国。讲述了白龙顽太无，青龙顽太无，和赤龙顽太无三位武者与企图夺占天下的凶恶武贼黄虎玺的激战。

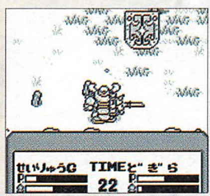


游戏基本上延续了《天下统一篇》的设定，除了画面和音乐表现上略有加强外，其他部分与《天下统一篇》并没有什么不同之处，在这里我也就不再重复说明了。不过细心的朋友一定会发

莫文俊	前几天因踢排球扭伤了脚，不能去书摊，以致买不到《PG》，可怜啊！
读者资料	16岁、男、528500、广东佛山荷城街道中山路茵翠苑A座203、兴趣：玩掌机、高达游戏研究

现《天下统一篇》中战斗画面中的障碍物（树啊，石头啊）在本作中变得可以自由穿透了，像前作中把敌人逼在夹缝中狂殴的赖招也就变的毫无用武之地了。需要特别指出的是令人讨厌的战车，和以前一样总是满地乱跑。玩着玩着在下的头疼病就犯了……



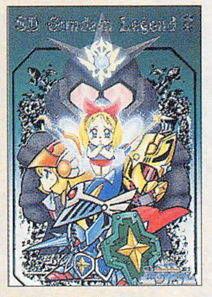


作为掌机上《SD战国传》的最终作，尽管表现是最好的，但终究受到系列的限制。本作始终没有突破当时《天下统一篇》中的种种设定，在缺乏创新思维的推动下，SLG版的《SD战国传》也随着《地上最强篇》走向了尽头。





《SD GUNDAM外传》系列：相当另类的GUNDAM系列游戏，是BANDAI行骗天下，榨取劳动人民血汗钱的典型罪证之一。虽说BANDAI美其名曰：“GUNDAM外传”，但实际上是借GUNDAM之名，行勇者斗恶龙之实。在世界观的设定上，外传与普通的GUNDAM作品相去十万八千里，剧情故事更是和正传风马牛不相及。虽说主角仍长着个GUNDAM头，但这次摇身一变成了一名骑士（觉得B社很了得，不是武士就是骑士，



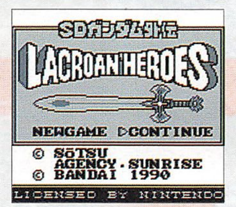


下次就该是外星战士了吧……），而UC中的诸位英雄像阿姆罗、夏亚等等也仅在外传当当配角，跑跑龙套。（汗一个！）

当然，其实外传在日本可是鼎鼎有名的大作品，相关的ACG（动画+漫画+游戏）也出了不少了，爱好者更是多的数不胜数。没有了以严肃为基调的传统GUNDAM中敌我不分的残酷杀戮，有的只是童年时代那份对世界、对生活的一种真善美的渴望，我想这其实才是《SD GUNDAM外传》受欢迎的根源之所在吧。

SD GUNDAM外传 拉克罗亚的英雄

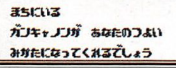
1990年发售	类型：RPG	机种：GB

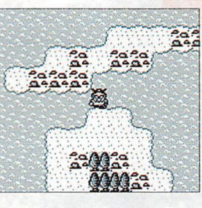


不知道是眼明手快，还是早有预谋：只和FC版相隔两个月，GB版的外传故事也推出了。由于GB的优点是能够随身携带，而玩RPG又要花费大量的时间，于是GB版自然是相当热销的了。

这是一个发生在魔幻GUNDAM世界的英雄传奇……拉克罗亚王国正遭受以恶魔GUNDAM为首的邪恶兵团的疯狂蹂躏，一名身着银白盔甲，有着GUNDAM脑袋的骑士从天而降并解救了走投无路芙劳公主。为了讨伐恶魔GUNDAM，骑士GUNDAM、天马骑士阿姆罗、战士钢加农以及魔法师钢坦克（同伴都是UC名人名机）一同踏上了寻找传说中的密文石板的征途。途中GUNDAM军团不断过关斩将，步步升级，还邂逅了红骑士夏亚及其妹妹塞拉（晕……）。最终在众人合力之下，恶魔GUNDAM终于被消灭了，然而拉克罗亚王国却并未就此迎来和平，新的威胁ZickZion正渐渐接近中……







剧情恶搞的有条有理，游戏系统中规中距。剑士、武斗家、弓箭手、魔法师，该有的都有了，其他方面如战斗系统等等都和一般的RPG没有太大的不同，除了通篇让人头大的日文外，总得来说GB版外传还是蛮不错的一款RPG游戏。



《SD GUNDAM G 世纪》系列：“SD GUNDAM G 世纪！王者之风，绝对无敌！全新系列，天破侠乱！看吧，东方正熊熊燃烧起来！”号称GUNDAM史上最BT的二人组此刻正在一旁呐喊……说起世界上最好的机器人SLG游戏，很多人会想到眼镜厂的《超级“萝卜头”大战》。然而在GUNDAM FANS的眼中，这个“最好的王座”无疑应该让给《SD GUNDAM G世纪》。虽说每代《机战》中都不乏GUNDAM作品的参战，但GUNDAM FANS们总是无法从中找到归属感——FANS们希望看到的是一个纯粹的、属于自己的“GUNDAM世界”，而不是青菜萝卜一把抓的大杂烩。热情总是可以感召天地的，于是乎GUNDAM FANS们说：“要有只有GUNDAM的机战！”，上帝便给了我们《SD GUNDAMG世纪》……

早在《机战》诞生之前的1988年，BANDAI就已经在FC上推出了名为《SD GUNDAM WORLD ガチャポン战士》的战棋式SLG游戏。这一系列游戏可以说得上是一切《SD GUNDAM》游戏的原型，而其中影响最为深远的当属1991年推出的集当时《SD GUNDAM》游戏之大成的《SD GUNDAM WORLDガチャポン战士3英雄战记》了。《SD GUNDAM G世纪》中的许多原始设定便是由此作演变而来的。像战斗模式采用指令输入菜单形式，在机械人中加入“机师”等等都是《英雄战记》所首创的。

在随后的SFC时代，BANDAI开始致力于将各种类型的游戏系列化。自1995年12月到1996年8月短短半年多的时间内，接连有5款SLG的GUNDAM游戏在SFC上发售。至此，《G世纪》诞生所需要的环境已经大致成熟，基本的系统和设定也都已经日趋完善了。万事具备，只欠东风！1998年8月6日，等了2年之久的东风终于吹来了——凭借次世代霸王PS的强大机能，《SD GUNDAM》史上的王者《SD GUNDAM G世纪》以令世人震撼的全新姿态问世了！



《G世纪》系列诞生之后，一直就以傲人的销量和极高的人气高居GUNDAM系列游戏之首，几乎年年都有新作推出，每次都能吸引大量的FANS彻夜排队抢购，掀起一轮轮“GUNDAM狂潮”。在家用机版热销的同时，BANDAI不失时宜地在掌机领域内先后推出了多款游戏，以创新的方式继续塑造着《G世纪》的历史。缅怀过去就到此打住，现在……主角登上！

SD GUNDAM G世纪ADVANCE

2003年发售	类型：SLG	机种：GBA





作为千呼万唤始出来的作品，其魅力是有目共睹的，首发16万5千多份的销量足以让同期其它游戏汗颜。若说此作是掌上GUNDAM游戏之王，相信也没有人会向我扔鸡蛋吧。

本作在系统上沿袭了WSC主机上《独眼GUNDAM》的基本设定，同时为了充分发挥出GBA的强大机能，对画面、音效、指令设计等方面进行了大幅度的强化和改进。主体战斗画面在本作中实现了真正的3D化，不再是WSC上那种贴图般的效果了。机体的动作流畅连贯，与背景融合的非常完美。各种必杀技、特效武器的表现也决不逊于《机战》。音效更是好的没法说，通关后还有体贴的BGM音乐欣赏模式，让玩家大饱耳福。经过WSC上三作的发展，ID已经成为《G世纪》中不可或缺的要素了。在本作中ID不再是单一的指令，而是细分为战斗与非战斗两种。ID的效果也有所增加，除了单体效果之外，还有小队效果的ID。传统的三人小队战在本作中也新添加了成员相性加成设定。这样在重视机体的强弱的同时，玩家必须去注意各小队成员之间的关系

张青	水汪汪，路长长，没钱日子太漫长；楼高高，人茫茫，NDS何时到手上。
读者资料	18岁、男、201816、上海华亭镇唐街5队163号、兴趣：GBA，火纹，掌机迷

了，如果不巧把阿姆罗与夏亚之类的对头放在一起，那对战斗的影响可不是一点点的说。玩家所关注的开发与改造在本作中继续以加装零件来完成，己方开发设计图多达61种。



而且因为红得发紫的SEED的加盟，使得本作吸引了大量的新世代SEED迷的关注，再加上原有的传统作品，整部游戏的出场阵容空前庞大。剧情的构架上以0079及SEED为主线，以吉恩与联邦的战争为背景，此外还引进了第三方势力的新概念。在本作中事件依旧是剧情发展的重要部分，原作中从未接触的角色也会相遇并创造出新剧情，加上原有的经典剧情，事件数达650个之多。另外有很多隐藏机体和人物存在，部分人物还可以进行超级化，这些都与剧情事件息息相关，要想收集全要素的话还是挺困难的。因此虽然取消了分支路线，但本作仍然能够吸引玩家重复游戏。

数数看本作发售至今已近一年了。尽管众说纷纭，褒贬不一，但作为任氏掌机上的第一弹，本作为后继作品的诞生开了一个好头，其功勋与销量一样都不应被人所忘记。





其他SD GUNDAM游戏:

SD GUNDAM G ARMS

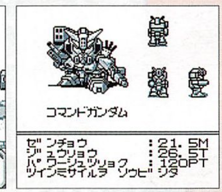
1991年发售	类型：ACT	机种：GB





和同时期的《SD战国传》一样，本作也是BANDAI为了开拓市场而制作的另类游戏。游戏恶搞的采用了全新的世界观，为了吸引玩家还特地安排了一批全新的机体登场。游戏的方式类似《SD战国传——天下统一篇》中的战斗部分，在一块方形的舞台上，玩家需要扮演一名戴“贝雷帽”的GUNDAM和众多的敌人MS进行战斗。在舞台的角落有转换地图的装置，进入后可来到另一个版面。游戏手感相当迟钝，其中A键为光剑攻击，B键为远程射击。在被敌人击毁之后，玩家不会直接退出游戏，而是继续操纵一台长得奇像哈罗的逃生舱战斗。比较有特色的是在战场上有几个标示着“G”字的东东，玩家可以以逃生舱的形态进入其中补给相应的机体，这就是所谓的换装系统。此外游戏还设有“SD大图鉴”，看来BANDAI是越来越会取悦玩家了。





总的来说，这并不是什么好玩的游戏。玩了半天笔者连如何过关都没弄明白的说。单调的游戏方法让人提不起什么兴趣长时间玩，所以本作充其量只能算个休闲时的小品类游戏，无聊时打发时间倒挺合适。

SD GUNDAM FORCE

2004年发售	类型：ACT	机种：GBA

尽管严肃题材的GUNDAM出了不少，可BANDAI始终没有忘记疯狂一回，于是久违的恶搞之作又再度降临掌机领域了。

《SD GUNDAM FORCE》改编自2004年初

孙自立	你要我说我就说，那我不是很没面子！
读者资料	17岁、男、430030、湖北武汉长提街469号前3楼，QQ：231885860



播放的同名动画。在设计上充满了美国式轻松搞笑的风格,SD的人物造型在GBA优秀的画面上显得极为可爱。而且动画中的“ZAKO HOURS”(扎古时间)也得到保留,看到ZAKO们无厘头的搞笑片段,玩着玩着就笑出声来的怕是大有人在吧!

故事的背景依旧是拯救世界,打倒邪恶魔王的英雄童话。三位主角分别是动画原创角色队长GUNDAM和来自外传系列的骑士GUNDAM零与武者GUNDAM燃烧丸,各个角色拥有不同的特技,在攻击方式上也有所不同,或近身肉搏,或远程射击,或施放魔法攻击,玩家需要在三位主角之间进行切换,分别运用各角色不同的特性以应对千变万化的关卡。(如队长的“二段跳”、“击飞”,骑士零的飞空等等)



此外,游戏中还收录了包括连击模式、LV概念、必杀技、蓄力攻击、道具收集和分支路线等现今ACT游戏所流行的众多要素,可见为了吸引玩家,BAIDAI下了很大功夫的说。因此就算去掉“GUNDAM游戏”的糖衣包装,游戏那爽快的动作感和紧凑的节奏还是值得大家一试的。



真实系GUNDAM游戏:

在《SD GUNDAM》系列之外,掌机上还活跃着许多以“写实造型”著称的真实系GUNDAM游戏。作为GUNDAM神话的缔造者之一,它们同《SD GUNDAM》一样值得我们去重新品味一番。

机动战士GUNDAM SEED 朋友、你与战场

2004年发售 | 类型:AVG+ACT | 机种:GBA

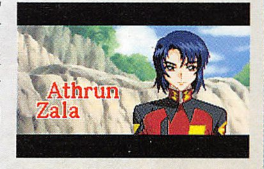


BANDAI打出这么有“人情味”的名字做招牌,目的就是要让玩家与大天使号上的小强们一同去体验GUNDAMSEED中那场残酷的战争,借以感动FANS,引起共鸣,厂商也好大捞一把……

虽说SEED还是SEED,但却与WS版大有不同。玩家扮演的仍旧是那个爱哭的基拉,可是玩法已变成了ARPG,战斗模式是真正意义上的即时战略。玩家需要驾驶机体自己手动锁定敌机,然后才能进攻。而且被敌机锁定时会出现“嘀嘀嘀”的倒计时警报,临场感十足。那紧张的感觉就像是自己在驾驶机体一样。此类游戏很注重的战斗特写画面,在本作中也得到了很好的保留。看着一幕幕备受感动的战斗场面,想必各位早已经热血沸腾了吧。出战时同样可以运行STRKE的招牌程序——换装,同时还可以选择支援同伴。游戏中的各种









任务要求与动画中的内容是完全一致的，看过动画的话，玩起来是不会有太大问题的说。最让人激动的是游戏剧情非常完整，不仅1到50集全部展现，而且还追加了隐藏要素，添加了许多分支剧情。因为这些分支剧情是通过玩家在AVG模式下的舰内生活来引发的，并且和CG图、隐藏人物及机体的出现之类的紧密相连，所以玩家在选择对话时还得多留个心眼，不是那么容易就可以完美通关的。除了普通剧情以外，在通关后的追加模式里，玩家还可以用克鲁兹队和地球军三小强进行特殊的任务游戏，以敌方的角度去体会不一样战斗。

片头的《我们曾经在一起》非常好听，动画煽情的魔力在一开始就牢牢抓住FANS的心，BANDAI的功力果然强得没话说了。

机动战士GUNDAM SEED对战

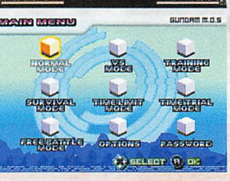
2004年发售	类型：FTG	机种：GBA

知名GUNDAM游戏《BATTLE ASSAULT》系列终于也登陆GBA了。自SFC上初登场以来，《BATTLE ASSAULT》就一直是紧贴着当红的GUNDAM动画推出的。本作自然是取材于红得快烂掉的SEED。



游戏中许多地方都能找到动画中的影子。进入游戏时的选择画面便是模仿GUNDAM中的电脑操作界面制作的。包括隐藏人物，一共有12人可供选择，登场机体也比较齐全，像基拉的STRKE与FREEDOM都有出场，战斗舞台自然是选自动画中的著名场景。吊玩家胃口是厂商惯用的手法，游戏中还可以通过难记的通关密码触发隐藏要素，

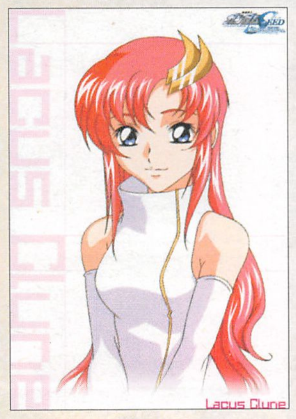




小说和漫画版中的人物和机体也可使用的说。除了普通攻击外，玩家也可以爆SEED力量并发动有着大魄力特写的华丽超杀进行攻击。只不过本作中SEED变成了市场上随处可见的便宜货了——所有人物都可以发动。（有条件的请想象一下地球军三小强或穆爆SEED的样子……倒一个。）游戏在操作上可选择自动和手动两种模式，其中自动模式舍弃了传统的“搓招”，而是改用组合键的方式使用必杀。因此即使是格斗菜鸟也不会因为太难而过不了关了。如果再学上几手连技的话，爽快感绝不比其他GBA格斗游戏差。在下两年前在PS上玩GUNDAM格斗时抓狂虐待手柄的感觉终于又回来了……感动中。

机动战士GUNDAM SEED Destiny

2004年发售	类型：FTG	机种：GBA







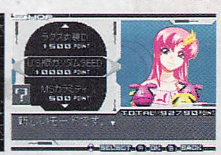
董方舟	可不可以在杂志上使用夜光涂料？我现在晚上偷看十分不方便啊。
读者资料	14岁、男、518081、兴趣：打机、看TV、玩PC、读PG

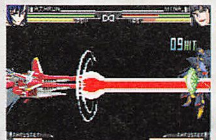
想都没有想过Destiny会出得这么快。虽然BANDAI的“超生”速度在业内是数一数二，但这一记冷枪还是很让人吃惊啊。俗话说：头回生，二回熟。在全面包揽了前作种种特点的基础上，本作的制作水准有了“量”和“质”的提高。对“量”来说，最明显的进化表现在登场机体空前庞大的阵容上：SEED与Destiny两部动画合计24台参战，大量人气角色倾情演绎，其中包括阿斯兰的新机体救世主GUNDAM和动画中还未出场的人物及其机体。单就这一点，BANDAI就已经吃定了FANS了——想一睹为快，掏钱吧您哪。说到“质”上，游戏的操作方式没有变化，爽快的手感依旧，还新增了连击技的教学模式，让许多在前作中苦于连击的玩家有了发奋图强的地方了。此外引入了类似《龙珠——舞空斗剧》的“shop”模式，隐藏要素的获得还得通过游戏中获得的“point”（点数）购买，并且种类名目繁多。大到隐藏机体、人物、战斗舞台，小到2P机体的涂装和店老板拉克丝女神的衣服应有尽有。当然最昂贵的还数“U.S版GUNDAM SEED”了，花了10000点后，玩家就可以在开机时选择前作游戏，花一张卡的钱玩两款游戏，赶上超市大甩卖了。













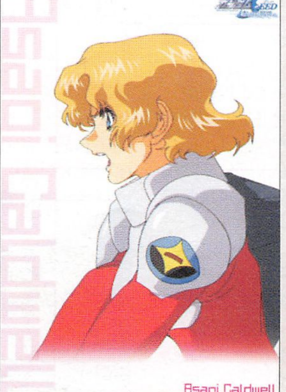
依靠大人气动画红起来的游戏就像海潮一般，来得快，去得也快。Destiny迟早也会被新的GUNDAM所替代，淹没在此起彼伏的商业浪潮之中。然而不论如何，作为FANS，我们对于商业化市场的回答依然还是那句——只要你敢出，老子就敢玩！



GUNDAM游戏的魅力在于让玩的人完全沉浸到“GUNDAM世界”所架空的时空中去，能让我们感受到其中人物的喜怒哀乐，借以由此从中找到自己的快乐。从FC上的《Z GUNDAM》诞生至今，GUNDAM游戏也足足发展了十六年之久，希望大家通过此文的阅读，对任氏掌机上的GUNDAM游戏有一定新的认识。

爱着GUNDAM，不需要在第一时间内收看最新的动画；不需要在书架上摆满一叠叠正版DVD和游戏光盘；不需要将一本本厚厚的资料书背得如数家珍……放任GUNDAM带来的那份最原始的感动去侵蚀神经末梢，那便足够了。而我们的GUNDAM肯定会像永无止境的幻想曲一般继续演奏下去。不知你现在听到了吗？那飘荡在星空中的机动幻想曲……


Mayura Labatt


Asagi Caldwell


Juri Wu Nien

掌机配件详解

文/窗外不归的云 编/暗凌

国内的电玩周边厂商无疑动作是很快的，在NDS上市不过十来天的时间，各种周边就已经源源不断地从生产线涌向各大电玩店了，我们一方面佩服厂家们的手脚快，然而另一方面却不得不感叹NDS的吸引力。

屏幕保护贴

NDS屏幕保护贴是最有必要的，由于翻盖设计保护屏幕的缘故，从GBASP开始我们便逐渐忘记了在GBA时代所流行的“屏幕保护贴”。当NDS到来后，虽然其仍然是翻盖设计，但是由于双屏中的触摸屏十分娇贵，所以我们不得不把屏幕保护贴再次请出来。

本次测评的屏幕保护贴品牌是“Super Guard”，秉承国产周边的传统，它的包装十分简单，仅仅一张彩色纸片就将其包容了。将屏幕保护贴取出来，可以看到，它提供了：上屏保护贴一张、触摸屏保护贴一张、软卡一张。关于上屏要不要使用保护贴的问题应该是见仁见智的，至于下屏是极有必要使用的，NDS的触摸屏就像PDA一样，如果不贴上保护贴，用手写笔划上几次就会产生划痕，特别是像《触摸瓦里奥制造》这种屏幕杀手。

下面介绍一下屏幕保护贴的具体使用办法，使用时还有一定的技巧，如果买来就直接贴上，那肯定不行。

一、首先要保证身处灰尘少无风的环境，因为灰尘极易吸附在NDS屏幕以及保护贴上面，特别是屏幕保护贴，只要沾上灰尘就极难清除。此外，玩家要注意自身的清洁，比如头发和手部卫生，手部作为和屏幕以及保护贴亲密接触的部位，事前一定要清洗干净，尤其是油渍等不能沾染，指甲里更不能留有污垢。总而言之应该尽可能地让杂物远离屏幕以及保护贴。

二、准备好一张拭镜布，如果有条件用鹿皮，效果比拭镜布更好。用鹿皮将NDS的上下屏都擦干净，不能无规则地擦，应当以一定方向擦，比如从左到右或者从上到下。擦拭后在台灯下面从不同角度观察，如果仍有灰尘就继续擦，直到从各角度看没有灰尘为止。

三、由于上屏和四周高度一致，所以比较好贴，将保护贴下面的一层保护膜撕掉，然后将保护贴左边贴进屏幕的左边框，然后小心地往右边贴，贴的过程中注意不要贴斜了。

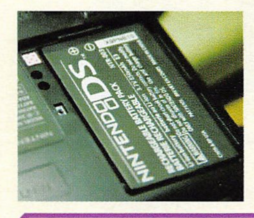
四、最重要的是贴触摸屏，之前在贴上屏时估计触摸屏又沾了些灰尘，再用鹿皮擦拭干净，然后将保护贴从左边或者右边开始贴，注意最好不要从上往下贴。慢慢地贴上去，一边贴一边用软卡压，动作一定要慢，否则很容易出现气泡。贴完了就可以把两边多余的膜撕掉。



五、将上下屏幕都贴上保护贴后，再次用鹿皮将表面擦拭干净，现在，你就可以放心大胆地“Touch”了！

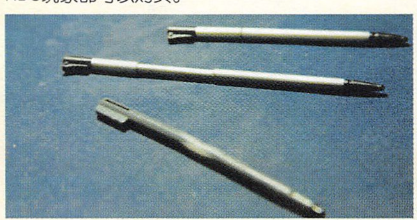
组装电池

云云手头这块NDS电池是美版的，上面标着850毫安，由于时间关系，所以没有测试具体使用时间，不过从有千毫安时的GBASP组装电池表现看，它也不会有太差的成绩，估计五六个小时应该能够坚持吧。从整体上看，该电池做工不错，各结合处也挺紧凑，文字印刷得也挺清晰，将电池安到NDS电池仓里，结合得也挺紧，没有出现滑落的现象。包装里附送了一把小改锥，可以让你方便地更换电池，云云建议那些经常需要更换电池的朋友去买一个GBA的卡带盒，用它来装NDS电池可是很方便的哦。



手写笔

同样是触摸屏设计，NDS附送了两枝手写笔，而中端的PDA一般都只配一枝，虽然笔的做工一般，但是也已经够周到了。此次介绍的是为NDS推出的手写笔，有了它，原装手写笔丢失后就不会尴尬。该手写笔套装有两枝笔，都是伸缩型的，方便小巧，做工只能说一般，材质也不是金属的，但是将笔伸到最长后手感很好，比原装笔手感好多了，建议NDS玩家都可以购买。



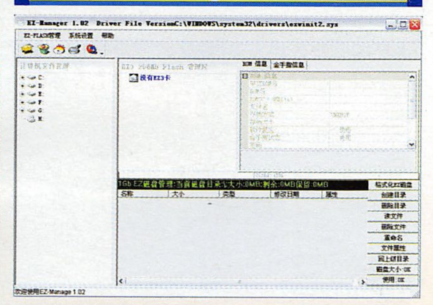
王祖军	游戏人生，快乐人生，让我们共同享受游戏的乐趣！
读者资料	17岁、男、542600、广西钟山企业局、兴趣：play games

烧录前沿

文/编 暗凌

NDS发售以来，各大厂商纷纷有了动作，NDS烧录卡会是怎样还是个未知数。不过由于NDS支持GBA游戏，所以各种GBA烧录卡可以放心在NDS上使用，比起GBA和SP，真正背光的NDS在画面表现力上更胜一筹。而且某些NDS游戏与特定的GBA游戏联动之后，就能收集到一些隐藏要素了，用烧录卡来完成最方便不过。

EZ3 Manager再度更新



烧录卡中的贵族EZ3自从推出以来，软件更新一直做得很到位，EZflash系列产品广受欢迎的原因不仅在于做工好质量有保证和性能优秀，软件的及时更新也是重要因素之一。目前EZ3 Manager已经更新到1.02版了，距离上次更新还不到一个月的时间，主要更新内容如下：

1、改变金手指的显示和加入方式。

2、增加了网上升级。

3、解决了0432花版问题。

4、解决了PC端时间显示的问题。

下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/ez3managerv102.zip

SUPER CARD内核升级



从读者的反馈情况看来，对SC卡有兴趣的玩家很多，经常有来信来电询问关于SC卡的购买和使用问题的，SC卡的官方网站为http://www.supercard.cn/，有兴趣的玩家可以查看各地分销商以及使用手册。不过SC卡确实是功能齐全使用方便，以CF卡为存储媒介具有大容量的优势，支持在GBA和SP上玩游戏、看电影/电子书/图片、听MP3等，对CF卡的兼容性也不错，而且现在已经实现了即时存档和电子攻略的功能，再加上ROM压缩和金手指等实用的功能，真是面面俱到，而最让玩家动心的还是令人满意的价格。目前SC卡内核又进行了一次升级，最新版本为V1.41，主要更新有：

1、修正装载普通存档，有部分字节不能装载的错误。

2、存储文档个数最大调整到128个。

3、增加按键延时。

下载地址：

新版卡内核升级http://www.cftogba.com/download/UPGRADEV141new.rar

旧版卡内核升级http://www.cftogba.com/download/UPGRADEV141old.rar

GBALink配套软件金手指和中文名库更新



自从上次GBAlink配套软件更新到4.42正式版以后，EDIY小组有很长一段时间没有动作了，这次发布只对GBAlink配套软件的金手指数据和游戏中文名库进行了更新，软件版本并没有升级，主要更新如下：

1、游戏中文名库更新到1838。

2、增加43个ROM的金手指数据。这些金手指数据均从网上收集整理，感谢制作金手指数据的朋友。

安装方法：

·安装前请关闭烧录软件。

·将压缩包的所有文件解到GBALINK软件安装目录，比如C:\Program Files\GBALink。

·运行烧录软件，软件会提示正在更新金手指文件索引。

·在此后运行烧录软件时，即可正常为有对应金手指的ROM启用手指。

下载地址：http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/gbalink/20041213.zip

唐磊	生活如此美好，愿喜欢和热爱动漫游的伙伴与我结友。
读者资料	23岁、男、272000、山东济宁中区吉安小区14号二单元1楼西户、兴趣：动漫游、音乐、交友



坏点！

坏的不只是一点点……

文/安娜
编排/雪人

NDS和PSP，两个让我们在2004年魂牵梦绕的尤物，如今当我们揭开它们神秘面纱的时候，却发现其实它们并没有想象中那么完美……坏点！坏点！这区区一点坏的不仅仅是我们主机的屏幕，它还坏了我们欲与NDS和PSP“一亲芳泽”的心情……

事件背景

美版NDS于11月21日正式在北美市场上市，没几日，便有大量用户反映其购买的NDS主机出现屏幕坏点。美国任天堂官方马上作出回应，向玩家表示歉意，希望购买了NDS的玩家先继续使用一段时间，假若液晶屏上的坏点的确影响玩家进行游戏，可与美国任天堂官方联系，只要通过检测证明的确有必要更换，美国任天堂会更换一台全新的NDS给玩家。

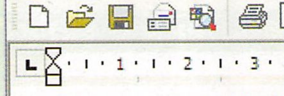
11月21日，东京，PSP的首发盛况是多年来日本从未有过的，根据东京两大电器连锁店Yodobashi Camera和Bic Camera的发言人表示，Yodobashi Camera和Bic Camera在PSP发售当天的一些分店门口都排起了1200到1300人左右的长队，Bic Camera的13家分店中从早上6点55分开始就一直有人在购买PSP，到下午2点的时候竟然全部卖光。而Yodobashi Camera从早上6点开始销售PSP，该公司位于新宿的Game



Hobby馆前排起的人龙最多达1300多人。根据日本市场调查机构Media Create的数据显示，PSP首发当天的实际销量为171963部，然而在PSP热卖的背后也隐藏着相当严重的问题，目前日本各地都传出了对PSP质量问题的投诉。投诉最多的是PSP的屏幕坏点，据统计，PSP首批出货的坏点率达到了三分之一，近三分之一的主机都存在坏点现象。

看完上面的介绍，我们不禁要问，为什么NDS和PSP会不约而同的出现严重的坏点问题？坏点又到底是什么？

如果想了解坏点的来历，那么我们必须先认识液晶。液晶是一种几乎完全透明的物质，同时呈现固体与液体的某些特征。它从形状和外观看都是一种液体，但它的水晶式分子结构又表现出固体的形态。光线穿透液晶的路径由构成它的分子排列决定，这是固体的一种特征。直到20世纪60年代，人们发现给液晶充电会改变它的分子排列，继而造成光线的扭曲或折射，这又属于液体的特征，于是世



界上第一台液晶显示媒体于70年代初诞生了。液晶显示器，简称LCD（Liquid Crystal Display），LCD在诞生之初为单色显示，最初被推广到了电子表、计算器等领域。80年代，STN-LCD和TFT-LCD技术被提出，但液晶技术仍未成熟，造价太高，难以普及。直到80年代末90年代初，日本掌握了STN-LCD及TFT-LCD低成本生产技术，LCD工业开始高速发展。

众所周知，NDS和PSP的屏幕都采用了目前比较流行的TFT-LCD液晶技术，TFT-LCD全称为薄膜场效应晶体管液晶显示面板，是有源矩阵类型液晶显示器（AM-LCD）中的一种，和STN技术有所不同的是，TFT的显示采用“背透式”照射方式，即光源路径不是像STN液晶那样的从上至下，而是从下向上，这样设计方法不仅提高了显示屏的反应速度，同时可以精确控制显示灰度，这就是TFT色彩较STN更为逼真的原因。目前，绝大部分笔记本电脑、手机、PDA厂商的产品都采用TFT真彩LCD。虽然目前LCD已经大幅降价，但相对于CRT显示器仍然价格较高，所以成本问题是大家关注的焦点，TFT的生产成本与CRT不相上下，但良品率极低造成了TFT面板成本居高不下的情况。如同生产CPU的硅晶元一样，TFT面板也是由一块较大的基板切割而成。而LCD产品还要有大量的晶体管阵列来控制三原色，现在的制造技术很难保证在一大块基板上数千万甚至上亿的晶体管不出一个问题。如果有一个晶体管出现问题那么那个晶体管对应的点的对应色



Question	ISO 13406-2 Class I	ISO 13406-2 Class II
In theory, regarding the ISO standard you have adopted, you will replace a panel after how many dead pixels?	LCD 15 = 1 LCD 17 = 1	LCD 15 = 2 lit or 2 unlit or 4 color LCD 17 = 3 lit or 3 unlit or 7 color
In practice, if a dead pixel is at the edge of the screen, will you change the panel?	Yes	No
In practice, if a dead pixel is in the middle of the screen, will you change the panel?	Yes	No
In practice, how many dead pixels do you require before you change the panel?	LCD 15 = 1 LCD 17 = 1	LCD 15 = 2 lit or 2 unlit or 4 color LCD 17 = 3 lit or 3 unlit or 7 color

彩就会出问题（只能显示某种固定色彩），那么这个点就是通常称的“坏点”。坏点是如何产生的？普通液晶显示屏由两块玻璃板构成，厚约1毫米，中间是厚约5微米（1/1000毫米）的水晶液滴，被均匀间隔隔开，包含在细小的单元格结构中，每三个单元格构成屏幕上的一个像素。在放大镜下呈现方格状，一个像素即为一个光点。每个光点都有独立的晶体管来控制其电流的强弱，如果该点的晶体管坏掉，就会造成该光点永远点亮或不亮，更有甚者会出现严重的差色表现，红

Table 3 — Definition of Fault Classes, $Class_{Pixel}$

Maximum number of faults per type per *million* pixels					
Class	Type 1	Type 2	Type 3	Cluster with more than one type 1 or type 2 faults	Cluster of type 3 faults
I	0	0	0	0	0
II	2	2	5	0	2
III	5	15	50	0	5
IV	50	150	500	5	50

↑Type 1：亮点的数量。Type 2：暗点的数量。Type 3：除亮点、暗点外其它类型的坏点。

显示成黑，白显示成蓝，这就是坏点。坏点出现的几率于位置是不固定的，所以一块基板很有可能会被浪费很多。在2001年，ISO（International Standards Organization，国际标准化组织）出台了13406-2条例，这个条例为所有显示器制造商做出了明确规范。在这个规范中定义了LCD 4个等级的品质。Class 1，最高等级，LCD不允许出现坏点。Class 4，最差等级，容许262个坏点！幸运的是目前还没有厂商会参考它。目前大多数制造商都是参考Class 2。但如果包装没有特别说明，该显示器则应该是Class 1的显示屏，如果有坏点时你就可以更换。目前一般Class 2 LCD面板要求坏点在5个以下，而一些大厂把这个标准缩小到了3个，虽然这样做大大保护了消费者利益，但这就使得LCD出厂的良品率大大降低，凡是超过3个坏点的产品，全部都被算做“次品”，显而易见，这些次品的价格当然要比良品便宜得多，因此一些数码设备生产厂商，为了压低价格，专门挑这些“次品”做原料，这样一来，产品成本自然大幅下降，而产品品质随之下降，不过售价却可以大幅降低。目前全世界的LCD主要集中在中国台湾、韩国和日本三个主要生产地。亚洲是LCD面板研发及生产制造的中心，而中国台湾、日、韩三大产地的发展情况各有不同。这三大产地中，日本最强，韩国稍逊，台湾LCD厂商主要集中在中低端，产品线比较单薄，而且对日本技术有很强依赖性。

OK！到这里我们已经比较全面的了解了LCD技术的前世今生，我们从上面可以得知，坏点是指液晶屏显示黑白两色和红、黄、蓝三原色下所显示的子像素点中只能显示某种固定色彩的点。坏点大概可以分为三大类，其中暗坏点是无论屏幕显示内容如何变化也无法显示内容的“黑点”，而最令人讨厌的则是那种只要开机后就一直存在的亮点。一旦出现坏点，则不管显示屏所显示出来的图像如何，显示屏上的某一点永远是显示同一种颜色。液晶屏最怕的就是坏点，这种“坏点”是无法维修的，只有更换整个显示屏才能解决问题，到目前为止，液晶技术发展到现在，仍然无法从根本上克服这一缺陷，无论工艺如何进步，

但存在坏点的液晶基板仍然不能杜绝，用这些存在坏点的基板切割出的数码设备用液晶屏幕自然也无法避免坏点的出现，虽然有时也会生产出零坏点的基板，但为数不多，仅能占到五成不到。

下面我们就来看一下当前LCD市场上占有量较大的LCD显示器厂商对LCD的态度。到底要多少个坏点，制造商才会同意更换显示屏?

Philips	承诺无亮点或色点，但不包括暗点
Sony	3坏点以上
Samsung	15英寸6个坏点以上;17英寸9个坏点以上(有点夸张-_-b)
ViewSonic(优派)	3坏点以上
NEC	3坏点以上
Lite On(源兴)	3坏点以上

虽然一般厂商都承诺了3个坏点以上的LCD可以更换，但实际上当买到了存在坏点的用户找到厂商时，他们却又进一步细化，N个亮点之内在保，N个暗点之内在保，如果你的LCD刚好有两个色点、两个亮点的话，那对不起，我们规定的是三个色点以上才可以更换，您的LCD不在这个范围内……这个时候你就会对“抓狂”这种感觉深有体会！因此，即便是厂商做出了承诺，我们也不要抱太大的幻想，终归更换的判定权是掌握在厂商手里，而我们只是任由宰杀的羔羊，更何况现在国内现有的NDS和PSP全是一水的水货，本身就是没有任何过硬的质量保证……因此即便是任天堂、索尼公司承诺了更换存在坏点的机器，对于国内的NDS和PSP用户也是于事无补，国内JS会跟日本的供货方联系，为我们提供调换服务吗?残念!

虽然日本对NDS和PSP坏点问题包换与否与我们国内的NDS、PSP用户关系不大，但我们希望看到任天堂和索尼公司能够勇敢的站出来！终归出现坏点问题并不是用户操作或使用不当所致，而是由于生产厂商为了压底成本，降低用料等级



所致。作为两个在家用游戏领域数一数二的老厂，出现如此之多的硬件缺陷绝不是对它们忠心耿耿的用户群所希望看到的事情。绝不能仅用“液晶面板存在三个以内坏点不予更换是国际惯例”来敷衍塞责，要知道ISO对液晶的规范中对允许坏点的总数是以每百万像素来计算，所以17英寸LCD的可允许坏点比15英寸LCD的多一些，也就是说大面积LCD与小面积LCD是有很大差别的，动不动便搬出对17英寸液晶显示器所规定的允许坏点数量范围来忽悠用户绝对不是积极态度！我们的PSP屏幕才多大?4.3英寸；我们的NDS屏幕有多大?两块加起来也不超过8英寸，这么小的LCD和17英寸液晶显示器有的比吗?毫无疑问，任天堂和索尼公司在原材料采购过程中肯定是把成本控制摆在了NO.1的位置，至于质量如何，却没有用心来考究。举个与PSP和NDS屏幕面积相仿的PDA的例子，在2002年底台湾神达公司率



先打出了平民级Pocket PC旗号，推出了一款名为MIO338的低价Pocket PC，售价仅2400元，要知道当时一部普通的Pocket PC售价一般都在3000元以上。结果怎样?有近两成的购买者反映屏幕存在坏点问题，很多人咨询神达公司的售后服务，得到的答案都是屏幕出现三个坏点以内属于正常现象，不予更换。这时人们才恍然大悟，原来低价是这样炼成的！想占便宜，不吃点亏怎么行，于是那些“受害者”只能把苦水咽到肚子里……同样是生产Pocket PC的惠普公司在PDA市场一直扮演着王者的角色，它的iPAQ系列掌上电脑一直是高价高质的代表，屏幕坏点问题在它的iPAQ系列中十分罕见。为什么两家公司的产品差别这么大?都是成本惹的祸。此外，在一些大厂的笔记本产品中虽然也存在着个别坏点问题，但也十分鲜见。由此可见，NDS和PSP的坏点问题罪魁祸首就是过于注重采购成本，大量低价购入存在缺陷的低等级液晶面板导致了现在这种“出师不利”的尴尬局面。虽然目前任天堂和索尼公司对于坏点问题处理的态度相对都还比较

积极，但这种积极是相对的，没有哪个用户希望先买一台存在硬件问题的机器回来玩两天发现问题再寄回厂商处调换，每个用户都希望自己买回来的机器“健健康康”，一步到位。任天堂和索尼如果想保住自己的金字招牌必须要从源头抓起，原料采购必须把关严谨，从根本上保证用料的质量才是王者之路！



↑掌上看宽屏电影固然很好，但若有了坏点，效果就不那么爽了！

购机时如何检测坏点

坏点真的不可避免吗？不！我们只要在购买过程中稍加检查就可以杜绝坏点。由于掌上游戏机不象PC那样可以安装软件检测坏点，因此我们在购机过程中只能依靠我们的肉眼了。检查坏点的方法相当简单，只要将液晶屏的亮度及对比度调到最大(找一个游戏中出现的全白画面)或调成最小(找一个游戏中出现的全黑画面)，如果这台主机的屏幕存在着暗点或亮点，那么你很容易就可以把它揪出来！没有亮点和暗点，并不代表没有坏点！很多厂商会把一些有明显的亮点和暗点的面板回收处理成不太明显的灰点，当然，那个像素还是“死”的，只不过看起来不明显罢了，不过这种灰点在我们上面这种”黑白“无间的测试条件下也会无处遁形。至于显色不准的色点，我们只需进行两次黑、白对比测试或多进行一会游戏便可以把它揪出来，只要你看到屏幕上有一个小点和周围反差很大，那它就是内鬼！

坏点对我们视觉的影响

如果你主机的屏幕真的出现了传说中的坏点，而且又更换无望的话，先别着急，我们静下心来好好分析一下这个坏点对我们的游戏到底有多大影响。如果坏点的位置是在屏幕的边缘，而且只有一个的话，那对于我们视觉影响微乎其微，不要再浪费时间找JS费口舌了，凑合着用吧。如果你屏幕上的坏点恰好在屏幕中央部位，而且在很小的面积内有两三个坏点，那就比较难办了，可以试着和JS交涉一下，碰碰运气，实在不行的话哪怕再稍微添一点银子换一台无坏点的机器也不失为明智之举。换一个液晶屏是不可能的了，一块液晶屏幕的价格占主机的一半，换屏不如再买一台新机器。维修也等于异想天开，坏点根本不能维修，唯一的办法就是换屏幕……

如何保养液晶屏幕

在使用主机的时候，一定要避免超长时间开机工作，更不能长时间显示同一个画面，这样更容易使液晶显示屏加速老化，促使坏点的形成，坏点不只是先天的，使用过程中也会出现坏点，甚至坏道（屏幕出现黑色的整条坏死像素）。此外，注意控制屏幕亮度，尽量不要把屏幕亮度开到最大，因为TFT液晶是依靠内置的背光灯管来发光，这种灯管的使用寿命一般在3-5年，长时间高亮显示会加速灯管的老化，提前寿终正寝。

日常使用的时候最好避免对屏幕指指点点，不要用腐蚀性液体擦拭屏幕，不要在主机上面放置重物，不要用力拍屏幕，不要在过高或过低温度的环境使用，用清水擦拭的时候，尽可能的将布拧干。其中不要在主机上放置重物这项要特别注意！笔者的笔记本就因为在地铁上受到挤压，而出现一块黄豆粒大小的亮斑（有点像PHOTOSHOP中的光晕效果，比周围的像素点要稍亮一些），郁闷至今，希望大家切记切记！


←买时注意，平时保护，才能让爱机永保健康。

最后预祝大家购机顺利，把所有的问题主机都留给JS们自娱自乐。已经开始养机的朋友们则要对自己的爱机体贴倍至，没事常给它擦洗身体，有条件的朋友可以用一些诸如“碧丽珠”之类的清洁剂擦拭，即可清洁机身又可以上光打蜡，充分呵护它。

杨宇	有掌机，就会有梦想。
读者资料	18岁，男，266300，山东省胶州市郭家庄小区22号楼5单元301室，兴趣：游戏、看动漫



编排/娜卡 雪人

各位读者，今天让我们来谈一谈PSP的AV机能问题……那个、请大家不要想歪了，这里说的AV不是指某种违反中国法律的音像制品，而是音/视频（Audo & Vedio）的缩写。好了，废话少说，让我们速速进入正题吧。

2004年12月12日，SONY的新掌机PSP终于发售了。SONY社长兼CEO久多良木健将这部新掌机称为“21世纪的Walkman”，意味着其机能不仅仅停留在“游戏”这一单纯的领域上。

在最近Amazon.co.jp的销售排行榜上，PSP专用的512M记忆棒“Memory Stick PRO Duo”稳居榜首。但实际上，仅仅是保存游戏记录的话，根本不需要512M这么大的容量。这也说明了许多人都在期待PSP播放音/视频的机能。

外观与基本性能



↑PSP—1000K的全部附件，红框内是PSP—1000的附件

目前发售的PSP有包含变压器和电池的“PSP-1000”（20790日元），和除电池、变压器以外还附带皮套、挂链、线控耳机和32MB记忆棒的“PSP-1000K”（26040日元）两种套装。但1000K附带的32MB记忆棒对音/视频播放来说太小了，因此希望利用此功能的用户还需要另行购置大容量的记忆棒。

PSP的尺寸大约是170×74×23mm，净重约280克，在掌机中算是比较大而且重的。其中4.3英寸液晶宽屏幕占了本体尺寸的大半，采用的是夏普制480×272点阵ASV板。

画面的精细度很高而且很干净，上下视角很宽，左右则稍微有些窄。液晶表面涂有保护层，不太容易损坏。

液晶的亮度可以在200/180/130/80cd/m2这4阶段之间调整，不过在使用电池包的时候无法使用200cd/m2。液晶的电源可以切断，以在听音乐的时候节约电池。



↑PSP专用电池大小与手机电池差不多，但稍微厚一些。

电池包采用高出力内藏形锂电池(3.6V/1，800mAh)，外形尺寸约42×36×12mm，重约44g。电池可以使用PSP本体附带的变压器充电，充电时间约2小时20分。但由于不支持USB充电，电池包只能接在PSP上充电，有多个电池包时会比较麻烦，因此希望尽快推出专用的充电器。

PSP启动时，按住电源开关两秒以上会切断电源，按一下则会进入睡眠状态。没有装入UMD的状态下，启动机器需要约9秒，从睡眠状态恢复需要约1秒。



↑PSP专用线控。

PSP专用的耳机线控上包含了播放·暂停/快进/快退/音量和Hold键，也可以连接普通的Walkman耳机。但与PSP本身的高级感相比，线控显得比较廉价，不能令人满意。

使用耳机时，可以选择“HEAVY”、“POPS”、“JAZZ”和“UNIQUE”4种音质，这些机能在玩游戏的时候全都可以关掉以节约电池。

PSP本体上有USB mini-B接口，但要和PC连接的话还需要另行购置一个USB Type-A – USB mini-B的转换线。这个接口对应USB 2.0格式，速度很快。向记忆棒传送287MB(53个文件)的数据使用了3分11秒（约12Mbps）。

另外，在格式化记忆棒的时候，系统会自动在

"PSP"文件夹下生成保存游戏记录的"SAVE"文件夹、保存画面的"PHOTO"文件夹和保存MP3的"MUSIC"文件夹。

音乐播放机能



↑音乐播放画面。

PSP的音乐播放机能除了自带的UMD Audio以外，还可以使用记忆棒上的ATRAC3/ATRAC3plus来播放MP3。经过测试，从32kbps到320kbps的CBR或VBR MP3文件都可以正常播放，但很可惜，WAV或WMA等格式都无法播放。

将MP3文件保存在记忆棒的PSP\MUSIC文件夹下，便可以被PSP自动识别。PSP的系统会自动把PSP\MUSIC文件夹下的目录识别为播放专辑，但只能识别第一层的子文件夹，多层文件夹将无法被识别。此外，M3U格式的音乐列表文件也同样可以被识别。



↑视频播放画面。

虽然说明书上并没有写，但"iTunes"那样的ID3标签内置图像也能在PSP屏幕上显示出来，可以识别的最大解析度为640×640像素的JPEG或GIF文件。参考PSP的屏幕大小，图片再大也没有意义了。

播放模式分为所有曲子播放一遍、单曲循环播放、所有曲子循环播放、随机播放、随机循环播放5种。另外，在多个专辑随机播放时，会在一个专辑播放完毕后自动跳入下一个。关闭液晶播放MP3时，大约可以持续运转9小时4分。

与PS2同样，PSP的游戏控制键也能够在音/视频播放时作为快捷控制键使用。其中[○]和[START]是播放、[START]是暂停、[×]是停止、[L]/[R]是跳到前一曲或下一曲、方向键左右则是快进/快退。

播放画面中，除了ID3标签中的曲名、歌手外，还能够显示CD封面、文件格式及进度条等。此外还可以选择显示歌曲的专辑名、类型、大小、长度等。

视频播放机能

PSP的视频播放机能包括内置的UMD Viedo和记忆棒包含的MPEG-4播放程序。MPEG-4有多种格式，PSP对应的是专用的"MEMORY STICK VIEDO FORMAT（以下简称MSVF）"。用SONY于12月13日发售的图像转换软件"Image Converter 2"可以将其他格式的视频转换成MSVF格式。

PSP理论最高可以播放768kbps的视频，但经实际测试，高达1.5Mbps的视频也可以正常播放。使用512MB的记忆棒大约可以存放85分钟，播放电视节目之类基本没问题，电影的话就稍微有些不足，看来只能期待2005年1月发售的1GB容量记忆棒了。

播放视频的操作与播放音乐基本相同，也可以使用线控。但不方便的是无法从一段视频直接跳到下一段，必须退到起始画面才能选择下一段。此外，不具备书签功能也是个缺点。

播片时可以在"原大"、"通常"、"缩放"和"全屏幕"4种显示模式中选择，用户可以根据视频的实际情况进行调整。

静止画面显示机能

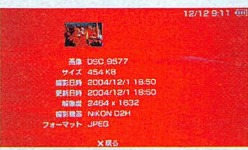
PSP能自动识别PSP\PHOTO文件夹下的图片，但只限JPEG(DCF2.0/EXIF2.21)格式，其他如GIF或PNG之类的格式都无法识别。



↑图片放大后可以看到放大倍率。

图片显示采用初期马赛克显示→后期精细化的二段渲染法，有"普通"和"缩放"两种显示模式。最大放大倍率为200%，并且可以用摇杆控制图片的移动，并且可以令图片进行90度回转。此外，还可以进行幻灯片模式播放，可惜的是无法在幻灯片模式的时候播放音乐。可显示图片的最大尺寸为1670万像素（4992×3328），但初期显示需要7秒，精细化需要15秒，放大或移动处理需要约40秒，可以说并不是很实用。

经过测试，显示400万像素的图片需要约2秒。放大约8秒；显示800万像素的图片需要约8秒，放大需要约19秒。基本上400万像素比较实用，800万像素就有点麻烦了。



作为2万日元上下的音/视频播放器，PSP除了回放和书签机能需要改进外没有什么大问题，画面和音质也都在平均水准以上。不过在视频方面，必须用PC转换格式有点不方便，希望以后能有所改进。

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中

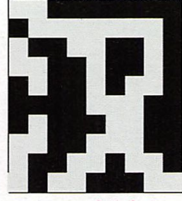
认识字模

文/funlove 编/雪人

《乐在汉化中》已经发表五期了，也许有一些读者很纳闷，为什么我讲的东西和网上的一些汉化教程差别那么大呢？这是因为我尽力让每个汉化者都去明白汉化的道理，而不仅仅是拿来一些汉化工具使用而已。在本期的文章中，将介绍一个汉化工具，这是kingbao578做的一个"字模查看器"程序。虽然这个程序并没有一些专业工具的功能那么强大，但正因为它功能相对单一，正好可以帮助我们去了解字模这个概念。

"字模"这个翻译也许并不恰当，但在这里就暂时用这个称呼吧。英文名Tile，意为"砖块"，这个解释非常形象，因为字模就像砖块那样组成了整个ROM。在这里，我们先介绍一下字模的概念，具体的一些知识将在后面介绍美工的时候再进行说明。

为了储存"字"的"模样"，也就是字体，需要对每个字用一张小的图片来表示。我们可以将这个图片称为字体点阵，如图一。在这个例子里，只有两种颜色（背景色和字色），而字的大小是10×9。这些都是非常有用的信息，对每个游戏都要正确分析。



↑图一 字体点阵

那么上面这个字体点阵是怎么保存在ROM中的呢？首先，需要知道它的排列顺序。一般的游戏中，储存的顺序都是从上到下，从左到右，也就是和我们写字的顺序一样。但对于不同的机种，具体的存储规则还是有差别的。以GBA游戏为例，常见的为4BPP方式，即4 bit per pixel，每个像素（pixel）占4个位（bit），也就是半个字节。如果这样，对于图一的例子，一个字共有10×9＝90个像素，也就对应45个字节。每个像素只能有4位的信息，也就是说最多只能有16色。另外一个重要的规则是存储的行和列宽。在GBA游戏中一般每行总是保持8个像素宽，也就是说每8个像素就要换行。至于高度，则有的是8个像素，有的是16个像素。所以，在GBA游戏中，8×8的点阵可以认为是一个"砖块"，也就是所谓的字模。这里指的是通常的情况，但也有特例，比如图二中的字体，由于高度和宽度都不是8的倍数，所以在划分字模的时候就会碰到一个字模里面牵涉好几个字的情况。幸运的是，这种情况并不多见，我们碰到的字体大小只有三种最常见的可能：8×8，16×8和16×16，它们都可以用字模很好地划分（如图三）。要注意的是图三中的"屋"字只有12×12的大小，但它的确占据了4个字模的位置（剩下的位置留空，这也是很常见的）。



↑图二 划分字模（一）



↑图三 划分字模（二）

汉化实例三 用字模帮助确定码表

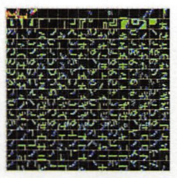
知道了上面的知识，就可以动手实践了。还记得上次文章留下来的问题吗？在上次我们用相关搜索的方法找到了一个游戏的单字节码表，所采用的相对编码关系正是字母顺序。但在双字节编码，特别是日文游戏中，并没有一个普通的字符顺序，该怎么办呢？在这里我们介绍的就是利用观察字模来帮忙的方法。

这次的研究对象是0047号ROM，日文版的"皇家骑士团外传"。用字模查看器打开ROM后看到如图四的界面（另外的调色板功能暂时不用管）。左边的那一堆花花绿绿的东西就是字模了。很眼花吧？不要怕，一直按PageDown，到手酸的时候突然发现有这样一段。（见图五）



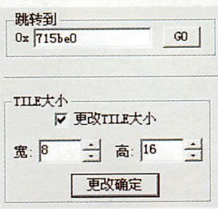


↑图四 字模查看器



↑图五 找到字库的位置

有点像字符了吧？可是还有点问题，怎么字都是不完整的呢？试着把相邻的两个格子连起来看看：原来每个字符都被分成了两半呢。在这里，每个字符应该是8×16大小，为了正确查看，在右边"更改TILE大小"的地方将"高"改成16。另外，观察上面"跳转到"那里的地址，这就是当前字模区左上角的地址。按照前面介绍的字模大小，计算我们观察到的字库起始地址。在这个例子中，字体起始可以认为是从第一行的最后一个字模开始的，那里的地址



↑图六 更改字模显示信息

是715be0h。如图六所示，分别点击"GO"和"更改确定"之后，可以看到如图七所示的字模区。

这下看明白了吧？也可以按"导出位图"的按钮，把这个图像保存下来。也可以再向后翻几页，看看其他的字模。



↑图七 调整后便于观察的字模

这样做有什么用呢？一个很直接的想法，当然就是改字模了。比如把所有的"あ"都改成"我"，那么在游戏中所有的"あ"字是不是都随之改变呢？如果没有意外的话，应该是这样的。什么叫意外呢？有的游戏中也许不止一个字库，又或者有两套字模，这样，改一个地方也许并没有什么影响，这是闲话。那么也许你又要问，怎样改字模？这似乎也不是我们现在关心的内容。毕竟，对于双字节编码的文本，要知道编码，制作码表才是最重要的。这个字模的图能给我们确定码表带来什么帮助呢？

再回顾一下上次介绍的相关搜索的知识：如果已知编码，找到文本是很容易的；但更多的时候不知道编码，而只知道编码之间的相对关系，这也算是编码的一种限制关系，用来找文本，进而确定编码，这种方法就称为相关搜索。如果找到一个游戏的字模，那么很可能就给相关搜索提供了非常重要的根据。

让我们再一次看字模图，从中能得到编码的什么信息呢？能直接得到字符的编码吗？也许有人说，可以啊，按图中的顺序，从0开始数就行了。但这只是我们的一厢情愿，这个起始数字"0"，是完全没有根据的，而在实际操作中我们会发现，确实这个数并不是"0"。我们能从图中观察到的，只有一个信息，那就是字符编码的相对关系。在前面曾经提到，之所以对日文游戏的双字节编码相关搜索很难做，是因为编码的相对关系没有一个统一的标准。但是在这里，字模区很明显地告诉了我们这一信息：在这个游戏中，编码的顺序是"あいうえおか……"。所以，根据这个顺序做相关搜索吧。

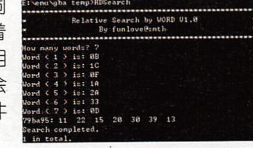
为了搜索，我们要找一句合适的文本。为了简单起见，将目标锁定在图七中的字符。运行游戏到图八所示，在这里我们找到一句（其实是半句）文本，作为我们的搜索目标："えなくてもわか"。



↑图八 要搜索的目标文本

为什么找这样几个字符呢？首先，是为了简单，没有超出图七范围的字符，这样在我们输入相关编码的时候不会那么累；更重要的是它的"特异性"，这样的七个字符的组合在游戏中不能多次出现，以免给搜索结果带来不必要的麻烦。提高特异性的一个方法就是增加编码串的长度，在这里，7个字符已经足够了，在后面的搜索结果将说明这一点。

接着是写出这7个字符的相关编码。参照图7，可以写出它们的编码"0B 1C 0F 1A 2A 33 0D"（要细心，十六进制的数很容易错的）。接着运行双字节相关搜索工具RDSearch.exe，将游戏ROM改名为input.gba放在同一文件夹下，接着输入刚才写出的相关编码串，程序会找到一个符合条件的结果（如图九）。



↑图九 双字节相关搜索

这就是文本吗？是的，可以再用其他的方法进行验证，这里不再重复了。在结果中有文本的地址和编码。这样，我们就得到了所需要的信息：字符编码。和我们前面的相关编码比，所有的编码值都大了6，这也意味着我们前面定的字库起始地址715be0h并不一定合理。（第一个字符的编码就是6，你说合理吗？）要计算真正的起始地址，就是$715be0h-8\times16\times0.5\times6=715a60h$。跳转到这个地址，再看看字模区（如图十），这时就可以对照字模区来写码表了。大功告成！

好，到这里为止，找编码的常规简单方法已经讲完了。虽然这并不是普通的方法，但毕竟还是有一定的通用性的，对于没有经过压缩的文本，用相关搜索无疑是最简单的办法；而对于没有压缩过的字库，一般也可以在ROM中直接看到字模。但如果开发者做了一些处理，比如压缩过，或者字的宽度、高度不是8的倍数，或者字是256色即8BPP模式而我们却采用4BPP去看，当然也只能是一场空了。换个角度多试试，也许是碰到问题时很好的选择。

↑图十 从真正的起始地址开始观察字模区（部分）

——未完待续

funlove眼中的汉化名词

●字模——可以认为是一个"图像块"，正是许多个字模的内容在一起才组成了一幅图像，或是字库。

●字库——ROM中存放字体信息的部分。不是所有的游戏都能找到字库，有的可能被压缩了，有的可能根本就没有字库。

●位图——按像素存放图像信息的文件，称为位图，与矢量图、压缩图像相对应。

钱磊	游戏不分好坏，只是看个人喜不喜欢。大家也不必再为NDS和PSP争了，就不是同一个概念的产品，无可比性。
读者资料	21岁，男，甘肃省兰州市兰州理工大学03级经管院金融班，兴趣：音乐、游戏、网球



文/安娜
编排/雪人

《大话三国》爱恨交加



自从周星星同学的大话西游让国人知道了唐僧真正的必杀技之后，大话文化就成为了一种比流行感冒蔓延趋势更盛的时尚。如今这股洪流又席卷手机。9月27日，华语区内首款真正的手机RPG图形化网游（10月在新加坡率先上市）《大话三国》公测以来，至今注册用户已经超过了2万人，在高峰期间达到八百多人同时在线。作为一款刚进入市场的手机网游，能够取得这样的成绩已经让人感到十分意外了。最近开发公司又为大家带来了一项有趣的赤壁任务，等级低的玩家可以通过反复完成这个任务来提高级别。下面我们就来简单了解一下这款粉好玩的国产手机网游。

《大话三国》这款游戏是由一家国内手机游戏开发商完成，开发历时2年之久。这款游戏的画面和音效在目前的手机网络游戏中都属于上乘表现，人物造型十分可爱，场景渲染也不错。游戏中玩家扮演的角色将经历大大小小的不同故事和一些搞笑的游戏人物的对话，解决各个故事人物所遇上的问题并与其他玩家沟通交流。目前这款游戏支持大多数具有Java功能的手机。

不过，在游戏中我们也发现了一些问题，游戏中仍有许多地方还需要完善。目前游戏的PK模式比较单一，玩家无法进行多人组队战斗，不过《大话三国》的开发团队表示，在以后的升级版本中将会允许玩家组队进行战斗，更好地与朋友分享游戏的乐趣。另外有玩家反映在游戏中玩家交易功能还需要完善，现有的玩家互相交换财、物的功能有漏洞，玩家一次只能互相传递钱或物，这样容易产生网络欺诈现象。另外，目前在游戏中已经出现了许多高等级的玩家，他们除了得到大多数游戏中的极品装备外，游戏中的决大多数任务也被他们一一打穿，而且腰缠万贯，游戏中现有的任务、道具已经不能满足这些玩家，虽然最近开发公司发布了一个新的赤壁任务，但新任务和游戏玩家游戏的进程脱节情况比较严重，新任务推出速度明显滞后，无形中降低了游戏本身对玩家的吸引力。从这些问题中我们可以看出目前国内手机网络游戏还只是处于起步阶段，需要完善、学习的地方还很多，但另一方面我们也看到了未来国内手机游戏的开发空间和市场需求都前途无量，毕竟这是一个正处于开发阶段的市场，用户对手机游戏的认知度还远远不如PC游戏，尽管看起来手机的拥有量巨大，但能够运行Java游戏的手机，会在手机上玩网络游戏的玩家数量都相对较少，因此我们还需给国产手机游戏更多的关注与鼓励。



中日高桥名人大乱斗

还记得当年以秒间16连射而闻名于世的高桥名人吗？还记得冒险岛吗？现在高桥君来到了我们的手机中，而且是中、日两国齐发。日版冒险岛由它的老东家HUDSON亲自操刀，游戏全名叫做《新高桥名人的冒险岛》，全新的冒险岛比起当年的FC版本无论是画面上还是音效上都有了极大的提升，

李琦	如果我是汽车司机，那《PG》就是汽车教练。
读者资料	17岁，男，310004，浙江省杭州市下城区东新村7幢1单元-301室，兴趣：踢足球、玩掌机、看漫画

游戏中的各种角色也进行了全新绘制，乍一看你肯定不会相信这个手持巨斧，带着盾牌的家伙竟然是当年那位憨态可鞠的高桥君。重新包装的日版冒险岛虽然加入了超多全新元素，但也保留了许多当年FC版冒险岛的老元素，比如以前的秘技在本作中就可以使用。而国内的这款《冒险岛》则保留了FC版冒险岛的原汁原味，一样的音乐，一样的画面，一样的刺激，让笔者仿佛又回到当年坐在电视前猛搓FC的童年。值得一提的是，这款国内版冒险岛是经过HUDSON授权的正式版，据说这家公司为了取得HUDSON的授权，专程到日本与HUDSON交涉多次。不过比较遗憾的是，目前这款冒险岛支持的手机机型较少，仅对应LG W800,SAMSUNG X859,MOTO E615等几款CDMA机型，如果你恰好拥有其中一款的话，那么可以到www.gamebean.com把它下载到手机上，然后加入到这刺激的冒险中！





N-GAGE又一国产力作



《穆－水晶之旅》是由一家名为玖峰数码的上海公司在n-gage上推出的首款大型中文RPG单机游戏，该游戏以亚特兰蒂斯传说为背景，太空文明、未来世界、亚特兰蒂斯人都将系数登场。颓废的雅克星球、神秘的雅克神庙、亚特兰蒂斯文明特有的建筑物、和未来城市中国洛阳，玩家在游戏中如同一位时空的流浪者徘徊在时空的交替中。玩家将扮演亚特兰蒂斯星球上的穆族人，亲身感受太空文明带给我们的冲击！《穆－水晶之旅》作为一款传统的RPG游戏，与其他国手机RPG相比，它在人物设定和故事编排上都有一定的创新。游戏中的众多人物都拥有自己独特的技能。玩家必须合理的运用角色的技能才能顺利通关。另外游戏的战斗方式增加了时间限制，大大增加了战斗的紧迫感。玩家快速准确做出判断，才能顺利进行游戏。这款游戏的画面不错，与GBA的日系RPG大作尚有一拼，游戏的装备种类十分丰富，从刀、剑到机关枪、手雷应有尽有。游戏的剧情设计虽然与一些RPG大作相比还存在一些差距，但作为一款国产手机游戏已相当不错。此外，游戏的画风比较清新，略带一点民族味，这对于一些像笔者一样整天泡在欧美日韩风格游戏中的重度发烧来说感觉很调味。片头动画包括游戏中的过场CG都采用了静态画面配文字翻卷的表现方法，感觉有点像很久以前的MD或SFC的片头水准。在游戏中我们扮演一位名叫凯罗·伊卡的帅哥，为了寻找属于自己记忆中的故乡"穆"，他与雅克星球上的朋友别离开始四处游历。在游戏过程中，我们将遇到形形色色的朋友，在这些朋友的帮助下我们离梦中的家乡越来越近了。游戏的战斗采用了类似《Final Fantasy Ⅶ》那样的半回合战斗方式，以ATB能量槽集气长短来决定战斗双方的出手先后，这样的战斗方式最大的好处就是当你正在进行战斗时，不至于因为突然一个电话打进来而前功尽弃。试玩之后，感觉这款游戏的可玩性不错，值得大家在即将到来的寒假中玩物丧志一把，当然前提是你必须拥有一部采用symbain OS 6.0系统的手机。另外，我把这款游戏打穿后发现它并没有结束，后面还有续章，到官方网站查了一下，发现可能是三部曲，大家小心上了“贼船”下不来……

另外，我在这家公司的官方主页上还发现了一款名为《罗马》的类似皇家骑士团类型的SLG游戏，感觉很不错，目前这款《罗马》正在开发之中，我们下期将会对这款游戏做一深入报道。



廖枫	生活把人的灵魂打倒、压迫，但是掌机将其修复，使你仍能拥有一个完好的灵魂。
读者资料	18岁，男，530000，广西壮族自治区南宁市一职高02理科，兴趣：玩掌机、看《PG》、跑足球、泡美女

本期PDA游戏 TOP5

Pocket War

游戏类型：SLG　上市日期：12月

官方网站：http://www.metalshard.com

适用机型：Pocket PC



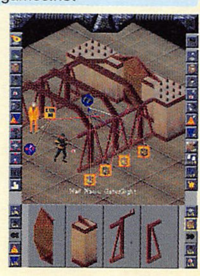
一款很爽的战争模拟游戏，堪称Pocket PC上的大战略。这款游戏属于战棋式玩法，在游戏的开始之初玩家仅拥有一些低级战斗单位，比如普通士兵、运兵车等，随着实力的不断增长，玩家会获得战斗机、轰炸机、坦克等高级战斗单位来提高自己的战斗力。这款游戏的玩法比较传统，以前玩过大战略类游戏的朋友马上就可上手，游戏的画面虽不出众，但音效和游戏性却丝毫不差，如果想在PDA上过把战争瘾的话，那就赶快下载一个回来吧。

PYROMANIA

游戏类型：A-RPG　上市日期：12月

官方网站：http://www.wildgames.net

适用机型：Pocket PC



一场空前的核战争使人类经历了前所未有的浩劫，人类不得不搬到地下生活。经过了多年以后，地球联盟决定要寻找一颗适合人类生存的行星进行移民（呵呵，地球人终于可以殖民其他星球了），而你在游戏中所要扮演的角色就是这次移民计划的探路者，游戏之初你将乘坐宇宙飞船来到一个未知星球，你的使命就是躲过这个星球上的生物的围追堵截，探索这个星球，然后将你的最新发现传送回地球总部。在游戏中我们要借助各种探索工具方可完成任务，难度较高。

Cold Wave

游戏类型：STG　上市日期：2004年12月

官方网站：http://www.resco-net.com

适用机型：Pocket PC



一款设计得很细致的空战游戏，在游戏中我们将扮演一位地球联盟特遣队的王牌飞行员，为了保卫地球而战。这款游戏中有多达二十多种战斗机机型可供我们选择，还有数量非常丰富的武器可供我们使用，不过大多数飞机机型和武器都需要用游戏中得到的分数来购买，因此游戏中得分的高低在这款游戏中起着举足轻重的作用。这款游戏有三种难度可选，当你完成一些任务后还会得到隐藏机型或地图的奖励。

Li-Nuggz X-Mas

游戏类型：RAC　上市日期：2004年12月

官方网站：http://www.clickgamer.com

适用机型：Pocket PC；Smartphone；Symbian



以前我们曾介绍过Li-Nuggz这款游戏，如今这款苹果英雄游戏又推出了圣诞版。Li-Nuggz是一个APPLE MEN，一场意外的魔法雨给予了它像人一般的躯体和神奇的魔法力量，于是Li-Nuggz便肩负起保卫自己所居住小岛的使命。在这个特别圣诞版中，我们需要在规定时间内操纵Li-Nuggz将画面上出现的所有彩球、圣诞星全部收集起来，虽然情节比较简单，但在圣诞节这段特别的日子里不妨也自娱自乐一把。

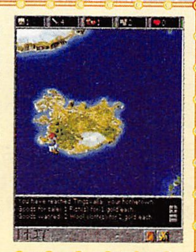
A Viking Saga

游戏类型：SLG　上市日期：2004年12月

官方网站：http://www.pocketgear.com

适用机型：PocketPC；Palm OS

一款非常爽的海盗模拟游戏，在游戏中我们要扮演一位“臭名昭著”的海盗头子，在世界各地的海域边冒险边抢劫，在游戏过程中，我们还要与一些政府派来围剿我们的政府舰队和其他海盗势力进行战斗，因此我们必须要用抢来的钱不断来加固、武装自己的战船，做好防御准备。等你的财富积累到一定程度时，还可以用钱向政府买个爵位，然后聚敛更多的财富，等你富可敌国的时候，甚至可以推翻自己所在的国家自立为王。



王鹏	“合金弹头A”让偶体会了什么是痛苦：太难了又不得不收集下去！人生中最大的痛苦！
读者资料	19岁，男，071000，河北大学工商学院0185信箱04级新闻2班，兴趣：GAME、看书、女生

本期手机游戏 TOP5

俄罗斯彩球Ⅱ

游戏类型：SLG　上市日期：2004年11月
官方网站：www.magma-land.com
适用机型：Java

一款很华丽的另类消珠子游戏，游戏玩法很简单，在画面的顶端为一块磁铁，选择不同人物操作磁铁，人物属性影响磁铁的性能。屏幕下方为不断向上涌出的彩球，四个相同颜色的彩球以任何方式相连都可消去，一次性消去越多彩球得分越高，彩球高度达到磁铁的高度则判定为游戏失败。虽然这款游戏比较“弱智”，但却十分耐玩，是日常消磨时间的利器。




罗马帝国

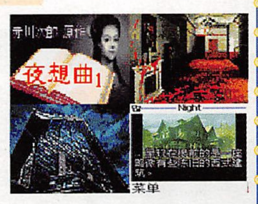
游戏类型：SLG　上市日期：2004年12月
官方网站：www.magma-land.com
适用机型：Java



罗马帝国游戏背景设立在公元前400年到公元300年的罗马帝国崛起和全盛时期，玩家所扮演的罗马统治者，必须通过不断的征服和扩张建立一个横跨欧、亚、非三大洲的庞大帝国，在扩张的过程中玩家自己所扮演的君主也要经历生老病死，代代相传，直到罗马帝国的皇帝恺撒为止。游戏中的战斗单位角色丰富，除了有普通士兵、骑兵外，还有象兵投石车等。总体感觉这款游戏有些类似PC著名游戏帝国时代，但又在帝国时代的基础上增加了许多新的要素。

惊魂夜想曲

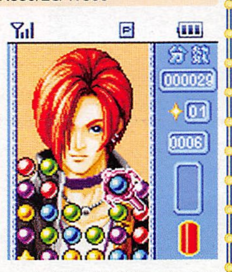
游戏类型：AVG　上市日期：2004年12月
官方网站：http://www.mig.com.cn
适用机型：Java



这款游戏根据日本著名推理小说家赤川次郎经典作品改编，游戏情节曲折而离奇，引人入胜。大学生活的最后一个暑假，竹内君与三记子来到位于深山中弥漫着令人毛骨悚然的气息的野野宫图书馆做兼职，然而一系列的古怪离奇事件、令人惊怵的噩梦与幽灵让竹内君陷入一场匪夷所思的谜局……如果你的胆量不错的话，那不妨赶快装上这个游戏一探这个神秘的野野宫图书馆。

水晶球

游戏类型：TAB　上市日期：2004年11月
官方网站：www.gamebean.com
适用机型：SAMSUNG X859/LG W800



经过一个暑假的漫长等待，你终于如愿以偿地接到了无忧学院的录取通知书，哪里知道，一向以捉弄新生手法古灵精怪出名的无忧学院可不是容易进门的，在入学第一天，你就要接受五位学长的挑战！水晶球是一个以单人模式进行的华丽益智游戏。游戏中用方向键控制魔法杖抓取与摆放水晶宝石，必须不断将同色的水晶宝石摆放到一起，将宝石消去。游戏的画面做的不错，值得一试。

美少女学院

游戏类型：SLG+RPG　上市日期：2004年12月
官方网站：http://rank.a-tm.co.jp
适用机型：EZweb




美少女学院是一款刚刚在日本正式上市的，基于日本手机运营商KDDI EZweb平台的养成+冒险恋爱游戏。游戏的科幻感很强，在游戏中玩家作为魔法国的王子，往返于魔法世界和人类世界，在使用魔法的三姐妹、管家、老师等美少女角色中寻找自己中意的另一半，说白了就是一款换汤不换药的另类泡妞游戏。在这款游戏中共收录了100张以上来自插画大师御堂的CG靓图，对话超过5000句，剧情可谓超丰富哦。

王超	估计NDS不会过快占领市场，次世代掌机时代在大陆尚未到来，继续支持任天堂。
读者资料	20岁，男，471000，河南省洛阳市036信箱40-13-6，兴趣：优美画面的一切游戏、剧情深厚更佳

当掌机世界的霸主是GBA的时候,玩家们在使用GBA进行游戏时,也许会想起其它的"过器"主机。而今NDS与PSP这两大掌机又来争夺掌机霸主的宝座,GBA的身影也即将消失在游戏界的"地平线"上。而NGP、WSC、GG、GB、PCE……这些主机的身影不知道还会不会保存在各位玩家们的脑海中。杂志全新改版的同时我们原回忆性栏目"非主流空间"也将全新改版。

我们这个栏目的目的只有一个,那就是要让昔日的掌上英雄们永远的"站在"这里,和读者一起来见证掌中游戏世界的发展史。



银河战士2 萨姆斯归来

机种:GB	厂商:NINTENDO	发售日:1991年
类型:ACT	容量:512K	经典度:★★★☆☆

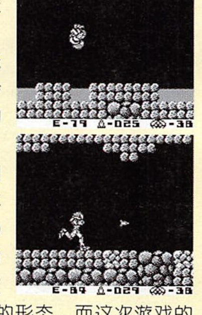
一句话评语:FC时代大人气名作的续集,游戏本着进化的画面和新的地图为主题展开萨姆斯的第二次冒险。

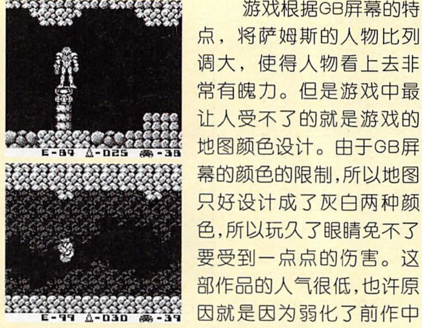
任天堂的经典游戏作品,1986年首次出现在任天堂的磁碟机系统上。游戏在当时最为特殊的地方就是游戏并没有按照超级马里奥等ACT的游戏方式制作,而是结合了AVG要素所诞生出来的作品。玩家所操作的主角萨姆斯,要在类似于迷宫一样的ZEBES行星中探索,在冒险的过程中还可以得到许多增加能力的道具来不断的强化自己。游戏的难度适中,而且游戏中很多谜题的解决方法都是获得新的能力后就可以解决掉的。游戏将宇宙中那种神秘感和阴暗感掌握的很好,很容易让玩家们有种身临其境的感觉。最绝的就是,初期在玩这款游戏的玩家们都不会想到,隐藏在战斗服下面的角色竟然是一名女性。并且想要看到她的真正容貌,就要快速的将这部作品通关。这部初始作品,为以后的创作打下了良好基础。该作品停留在人们心中5年之后,在任天堂当红掌机GB上面。"任天堂企划部"制作了银行战士的第二部作品:《银河战士2萨姆斯归来》。



相隔5年的等待,使得玩家们在接受这款游戏的时候都带着强烈的期待,想看看这部作品5年后的进化会到什么程度。如果说把银河战士的第一部作品比作是CAPCOMAVG作品《恐龙危机1》的话,那么银河战士2就是它的续作《恐龙危机2》。《银河战士1代》所强调的AVG部分,在这部作品中被大幅度弱化,一些需要寻找的能力也在游戏初始的时候就拥有了。比如说游戏刚开始的时候萨姆斯就已经拥有了2种能力,一种是导弹柜第二种则是球形变化的能力,而游戏的方式也相应的向ACT靠拢。

2代的故事情节设定在1代之后,萨姆斯在ZEBES星上消灭了宇宙海盗的威胁。银河联邦为了继续研究METROID,继续向SR388派出调查小组。但是这次的结果和前作一样,同样遇到了意想不到的悲剧。银河联邦为了这种珍贵的研究生物,再一次的派出了最强战士萨姆斯,游戏从这里正式开始。到达SR388后随着萨姆斯的不断调查,发现原来METROID的形态并不是只是单一的一种,它会根据不同的空气和温度进化成多种不同的形态,而这次游戏的目的就是要找到39只METROID并且将它们全部消灭。游戏更加接近于ACT,在加强宇宙中跳跃感的同时,制作者还为了这部作品加入了许多新的技能以及武器。其中给人留下印象最深的莫过于变成球后可以贴在墙上的蜘蛛球,可以摧毁墙壁的能力炸弹等等。而且制作者还考虑到GB的按键问题,体贴的加入连射功能。





游戏根据GB屏幕的特点,将萨姆斯的人物比列调大,使得人物看上去非常有魄力。但是游戏中最让人受不了的就是游戏的地图颜色设计。由于GB屏幕的颜色的限制,所以地图只好设计成了灰白两种颜色,所以玩久了眼睛免不了要受到一点点的伤害。这部作品的人气很低,也许原因就是因为弱化了前作中大受好评的AVG模式,不过这代作品最大的优点就是使用电池SAVE了,相比前作来说真是方便了不少玩家啊。

文/BLUE KYO 编/小侃

张潇阳	春花秋月何时了,SP知多少?GB昨夜又东风,电子市场BOSS修理中。按键屏幕应犹在,只是价格改。问君能有几多愁,还有一本《PG》在心头!
读者资料	14岁、男、730070。甘肃兰州西北师大二附中初二2班、兴趣:掌机挚爱、文学、语言第二、还有音乐、动漫、感悟众生



前线任务

机种：WSC　厂商：SQUARE　发售日：2002年
类型：SLG　容量：64M　经典度：★★★★☆

一句话评语：超任时代名作的移植作品，游戏有着一流的剧情与不俗的画面，通过WSC上的重温你会喜欢上本作。

你还记得东太平洋那个七万平方公里的岛屿吗？

你还记得那台和你共同奋战出生入死的六米高的大铁家伙吗？

如果你还能记得起这些，那么你一定能反应到我下面所要说的正是那个只属于霍夫曼岛的，由战士血肉和WAP残肢所写成的2090年的传奇——《前线任务》。它使不少玩家在相隔七年之后再度体会那份感动，也让不少初涉霍夫曼的玩家刚一上手就成了WAP爱好者。

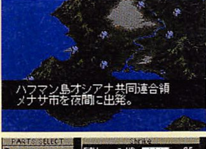
领土与资源争端向来是造成战争的导火索，霍夫曼这个号称“小澳大利亚”，隆起于1995年且富含石油天然气的区域在百年后终于引起了巨人们——新大陆合众国与大洋国家联盟——的觊觎，两大巨头在霍夫曼全境展开了搏杀，虽经PMO(永久和平调停机构)仲裁使全岛陷入暂时和平，但一次失败的侦查使得这虚伪的和平终于也如烟般消散。《前线任务》的剧情也由此肇端。



那次行动史称“拉卡斯事件”，它彻底改变了大洋国家联盟陆军罗伊德中尉的人生。他的未婚妻和工作在这次作战中都丢掉了……直到某天，来招兵的奥尔逊上校找上门来要他出山。安于做闲云野鹤的罗伊德在对方提出价码——他未婚妻的下落的情报后，当场接受了签约。在战斗中小队成长着。罗伊德带着那只“杂牌军”豪快地突破了中部防线。正要向东进军时，PMO出人意料地降临了，全岛再次和平了。与此同时坂田重工——和涅磐机构合作开发新WAP及BD系统的企业高层也来了。很快我们就在几场战斗后了解余下的真相：被利用的“恐怖分子”；父与子的冲突，浩二无助的呼唤；涅磐机构，奥尔逊上校，真相；政治家和父亲的嘱托；雨林小岛地下室……本作的大反派德里斯柯尔最后用自行改造出的“和平之证”迎战主人公。

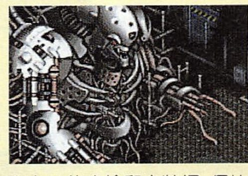
霍夫曼岛的生活意味着在出战之前你要拿出相应的时间来整备WAP。在MulS-P技术广泛运用后，不同厂商的组件可以组合在一架WAP上，本作中的WAP组件包括机身、四肢、后装，各式武器与内置电脑，只要满足重量要求WAP本体可以随意搭载，但其最大值不可超过重量要求——这点与腿部组件密切相关，腿部组件除了决定移动性，地形适应力还决定了推进出力——重量要求即与此挂钩。这个安排符合实际情况，可在初期腿部组件推力普遍偏低……想买高级组件？攒钱吧。

在霍夫曼岛要赚钱除了出战赚赏钱……还有一个地方，即斗技场。此处是利用初期那批烂装备去斗技场碰运气。在此硬碰硬全无道理，我们要活用技能。本作的技能共分两类七种，以战斗的技能倾向决定出现顺序，如多用格斗系武器，就有可悟得技能First（效果：先手攻击）或技能Double(效果：若双手持格斗武器，则一定几率技能发动同时攻击)。若多用机枪类，则可悟得技能Duel（效果：接近攻击打击敌机体特定组件）或技能Speed（效果：每次打击附加一击），若多用导弹系，则可悟得Guide（效果：打击敌特定部件）。





整备完机体后自然是出战，本作武器分为格斗系(各类手臂内置打击机构、警棍)，近程射击系(机枪类，单发类)，远程射击系(各类肩装导弹，手持炮类)。各类武器使用均存在经验值，配合不同的电脑还可以对此予以加成。而提到经验值分配，本作还有更头疼的设定，即击破组件可以获得较普通攻击高很多的经验值。这使得在后期出现了大群围住敌方补给车和残破WAP等着一击击破部件升级的我方机群。本作百余种武器用到最后却是导弹使用率最高。这让人虽然有点不甘心，但后期导弹威力的普遍提升使近身技能在中盘时就全面退居二线了。尽管在后面可以拿到两个攻击力99的步枪和肩装棍，但比起几格外用Donkey2-DX两击(Guide下)就可以轻易做掉一台WAP，哪个更有效率呢？



把属于你的WAP开出基地吧！为了霍夫曼的自由与光荣！全机出动！

牢记这个时刻吧，新的记录从2002年7月12日开始。

文/LinkTON 编/小侃

于天元	如果连游戏都戒了，这世界上还有什么事我干不出来！
读者资料	19岁、男、230001、安徽合肥团校阳光文科班、兴趣：火纹、逆转、FFT、sleep、music、online

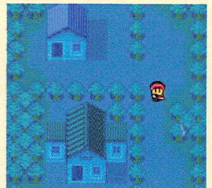


水木茂的妖怪写真馆

机种：NGP | 厂商：SNK | 发售日：1999年
类型：写真RPG | 容量：16M | 经典度：★★☆☆☆

一句话评语：口袋妖怪的收集要素加上精美的水木大师插画，使得游戏成为了水木茂大师最好的妖怪写真集。

在写这个游戏之前，先要为玩家们介绍一下，有着"日本鬼怪漫画第一人"之称的水木茂。水木茂原名武良茂，是早期日本数一数二的知名漫画家。年少时的水木茂就有着极高的绘画天分，十三岁的时候，在老师的安排下举办了个人画展。不过在水木茂漫画生涯刚刚开始的时候。他就在第二次世界大





战中，失去了左手。如此的伤害并没有让他丧失对漫画的热爱，反而让他更加坚定了对漫画热爱的心。二十八岁的水木茂在1950年的时候终于拥有了自己的画室，画室其实就是一个叫做"水木庄"的公寓，而水木茂也正式从武良茂改名叫做水木茂(大部分作品都是从这个公寓里面诞生的)。直到1959年水木茂正式采用鬼怪题材，画出了名为《鬼太郎》的漫画。由于当时日本的出租漫画店逐渐被淘汰，使得这部漫画并没有获得成功，1965年水木茂正式加入日本知名的漫画公司讲谈社后，《鬼太郎》这部漫画才开始被人们所了解，从而红遍日本各地。1968年《鬼太郎》TV化后，水木茂成为了当时最有名的漫画家之一，而六部漫画在同一时间内连载的神话至今也没有任何一个漫画家可以做到。



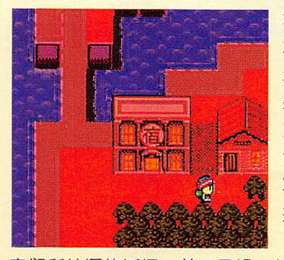
这部游戏的名字既然叫做《妖怪的写真馆》，那么就一定和拍照少不了关系。游戏的主旨就是要完成水木茂先生的要求，将这个世界的妖怪照片全部收集。进入游戏后，给玩家最大的感觉就是，画面类似于任天堂当家作品《口袋妖怪》系列



。游戏按照RPG的方式来进行，而且游戏最大的特别之处就是，游戏是有时间设定的。根据时间的不同共分为白天、中午、和夜晚。这三个时段会出现不同的妖怪，而且某些剧情也是要在不同的时间段来触发的。玩家正式进行游戏的时候，水木老师会给主角一个灵力相机，一个妖怪图鉴。入手这两个道具之后，玩家们就可以正式开始写真的收集了。



照片的收集就相当于RPG当中的战斗。与一般RPG不同的就是，游戏中的主角并没有HP的设定，取而代之的则是"灵力"。进入拍摄状态后，屏幕上方会用一个妖力计来显示妖怪的移动速度，而玩家就要将镜头移动到妖怪身上后，按A键使得妖力滑杆移动到绿色的妖力棒上，（此时玩家的灵力就会不断的减少）这时镜头就会变成绿色,之后就可以看准机会按下B键进行拍摄。拍摄后的照片可以按B键进入菜单,在道具选项中选择胶卷来进行查看。如果玩家觉得这张妖怪写真拍的不够漂亮的话，就将它擦掉从新拍摄吧。



此外游戏中玩家们所拍摄的妖怪，并不是像一般RPG一样"踩地雷"式的出现，而是需要玩家们自己去寻找，也就是RPG模式中的调查。玩家在地图画面中按B键打开菜单后，选择第一个就可以进行搜索，如果脚下有妖怪存在，就会自动进入拍摄状态。不过当玩家们的胶卷消费光后，要赶快去城镇中标有"妖"字样的房间内，去购买胶卷，要不然可是不能够继续拍照的哦。

这是一款满足玩家们收藏欲望的游戏软件。玩家们拥有了这款游戏后，就等于是拥有了水木茂大师的一部妖怪漫画集，对于FANS们来说可是相当具有杀伤力的说。

文/BLUE KYO 编/小侃

王瑞	我六岁开始玩GB，8岁玩GBA，10岁玩GBASP，我还要买NDS，不过好贵啊！
读者资料	11岁、女、830000、新疆乌鲁木齐新民路40号2栋一单元602号、兴趣：看《PG》、玩GBASP、唱歌、画画

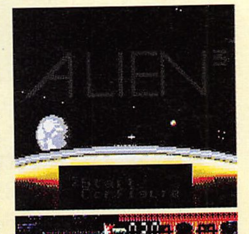


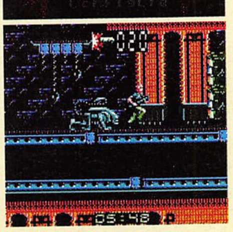
Alien 3

机种：GG	厂商：ARENA	发售日：1992年
类型：ACT	容量：4M	经典度：★★☆☆☆

一句话评语：以异形为主题的科幻作品，游戏的武器系统和丰富的隐藏要素都是吸引玩家的地方。

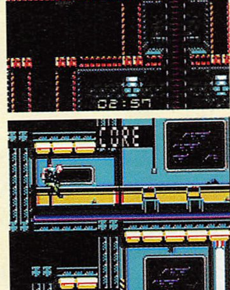
根据同名电影改编的游戏作品。电影热卖的同时，游戏也借着电影的“光”分到了一份美羹。游戏讲述了主角里普利为了拯救被异形所寄生的囚犯们，而前往菲奥里纳星球。在这里到处都是危急主角生命的异形，里普利要在地图中到处收集武器，同时还要将受难的囚犯救出。每关都会为玩家们安排所要救出囚犯的数量，当达成救出数量的时候，走到出口处就会进入下一个关卡。游戏每关的任务虽然都一样，但是主创人员所设计的关卡却是可以让玩家们反复进行游戏的原动力。因为游戏中拥有隧道的存在，而且这些隧道会连接到地图的任何地方。当玩家们熟悉这个游戏之后，利用隧道而达成快速通关，才是这个游戏的真正乐趣所在。

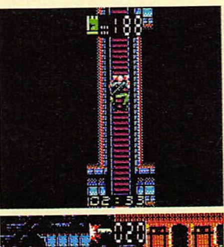


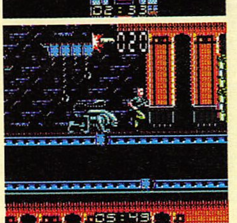


太空船女性驾驶员里普利因飞船出现故障所以被迫降落在菲奥里纳星球。在这里她遇到了监狱看守所所长，所长警告她说：“女人在这个星球上会很危险。一番调查过后里普利知道他们已经把异形带到了这个星球。并且使用监狱中的囚犯进行异形培养。4个小时候后，在菲奥里纳星球的监狱中，一场恐怖的袭击开始了，囚犯们一个接着一个死去……随着时间的流逝，里普利逐渐感觉到身体慢慢变得不适，通过仪器扫描，发现一个异形的胚胎正潜藏在她的体内。故事的结尾，救援队及时赶到，为首的科学研究员希望里普利和他们一起返回地球，并且采用最先进的外科设备将她体内的异形取出，但是里普利不再相信人类，她带着就要从她的体内出生的异形跳入熔化铅水的炼钢炉中与之同归于尽。

在每关游戏的开始，系统都会给出这关所要救出囚犯的数量和每局所需要使用的时间。玩家要在每局关卡的时间结束之前找出地图中的所有囚犯，并将其救出。游戏初始的时候里普利就可以使用四种武器，随着游戏的进行，在版面里还会出现很多的补给道具。而且在每局关卡仔细的搜索一下后还会发现某些角落中会存放一些奖励生命的道具。游戏的换枪设定设计的比较特殊，在下蹲的时候按A键就可以进行武器的切换。或者玩家在按A键进行跳跃的时候也可以在跳跃过程中连续按A键来完成武器的更换。游戏的地图版面共分为2种类型，第一种就是玩家们正常进行游戏的部分，而第二种则就是和《银河战士－零点任务》中相仿的隧道战斗。在版面中玩家们会看到许多带有裂痕的墙壁，从裂痕处就可以进入到隧道中，由于隧道一片漆黑，所以在任何时候都不要放松警惕。因为也许就在你准备登上另外一个梯子的时候，异形就会出其不意的向你扑来。







游戏没有为玩家们准备BOSS比较遗憾，不过最后一关中玩家们仍然会看到最终的异形母体。并且轻而易的将它摧毁，之后玩家们就会看到和电影结局不太一样的结尾片断。游戏的音乐部分有很多都是来自于电影片段中，而游戏中主人公的造型也和电影一样，实在是一款借助电影之风而火爆一时的游戏啊！

文/BLUE KYO 编/小侃





要组成一支强大的队伍进行口袋对战，PM除了要有强力的攻击技巧以外，实用的辅助技巧也是必不可少的，希望下面这篇心得能给大家一些组队启示。

文/pmgba 编/暗凌

口袋教室——辅助技巧浅谈

挑拨、鼓掌、调戏、封印、怨恨、抢夺这六个招式能够同时作用于对方的战略与战术，使用得当甚至能够逆转局面。这些强力的干扰技巧使用方便作用巨大，几乎成为每个队伍必备，虽然本人也并不频繁使用，但成功的队伍是不会没有它们的踪迹的。

挑拨：干扰的首选。速度快过对手的时候，挑拨能够封住本回合对方的辅助技能，并且对方下一回合也无法使用辅助技能；速度慢的时候仅有下一回合的效果。所以一般的，这个技能推荐给速度快的精灵使用，但有些时候战术需要它的辅助，那就另说了。另外它能够完全封住吼叫/吹飞，所以接力强化队伍中，一般主角精灵都会备有此招数，来封杀对手的吼叫。它还能够穿过泛滥的替身，所以实用性相当强，几乎是干扰精灵的必备招数。同时挑拨也是对付干扰型精灵自己的利器，尤其是速度快过对手时，往往能够逼迫对手把干扰精灵换下场。特别的，如果还有捕获技巧辅助，加上攻击技巧，可以把对手纯干扰精灵屈死在场上。对抗挑拨主要方法就是强行进攻。但有时由于挑拨封住的技能十分重要，因此有时不得不考虑换人，但对手的行动就很难兼顾了。因此它的主要价值就是能够封杀很多战术（组合），包括吼叫，消耗型强化（典型例子是钢神柱的铁壁），下毒/挑拨等等的干扰。另外





它可以和还击技能结合，逼迫对手攻击，然后反死；或者灭歌精灵使用和保护结合来拖延时间；或者在对手陷入中毒/烧伤状态时封对手的恢复技……用法还有很多。

鼓掌：极为强大的干扰技巧。它使得对手连续若干回合只能使用一个招数。特别的，当速度快的时候可以影响对手出的招数，实用性非常强，同样推荐高速精灵使用（没几个啊……）。被鼓掌以后往往第一反应是换人，这就给自己的强攻精灵提供了出场机会。同样的，如果有捕获技巧的配合，就能够抓住对手使用辅助技能的机会，自己趁机强化或攻击，这甚至可能造成对方整队的覆灭。对付鼓掌的方法也简单，换人就是了；然而有心计的对手往往趁此机会换上自己的强攻手来强化，这就很不好办了。它的价值个人认为比挑拨要大，它能够破解所有的辅助技能组合，而逼迫对手换人。特别的，对手腹鼓/鬼系诅咒被鼓掌的话，白损失一半HP。比起其它的干扰技能，它的主要缺点也许就是会的人太少了。



调戏：作用稍弱。它使对方技能不能连续使用，先发时同样能够影响对方当回合招数。很多时候对方不会对这种冷门招数加以防备，所以使用者可以出其不意地加以干扰。很多战术实施起来比较麻烦，但是使用它，往往可以方便地解决问题。比如对手有海星在场，你剩下的精灵都只能挨它两下（被克制的情况），然而硬拼都能取胜（比如对手血不多并且没带再生），但是你不敢乱换，怕对手先读。这时候挑拨是解决不了问

黄勇	感谢雪人哥给我带来了欢乐，感谢PG给我带来了掌机攻略，祝PG越办越好！
读者资料	16岁、男、35001、福建福州鼓楼区竹林境21座809、兴趣：看小说、听歌、上网、打球、玩游戏



题的，鼓掌会的人也不多，所以，可行的办法就是给他一个调戏，然后安心地换上被它这一招克制的精灵；或者如果对其他攻击抵抗的话，直接自己攻击就行了。被调戏的时候，由于对不能连续使用招数对大部分战术影响不大，所以会考虑坚持在场上（特别是撒过菱的时候）。这样当你换上克制该战术的精灵，对手想改变战术时，麻烦就来了：不换人想用的招数无法使用，换人又直接陷入被动。所以它的用处也不可小看（虽然不如上面的那么强）。对付这招的方法不多，直接挑拨/鼓掌，或换上不容易被影响战术的精灵进行游击战，是常用的方法。但这时候使用方也有机会换出强攻手，给对方造成压力。它的价值



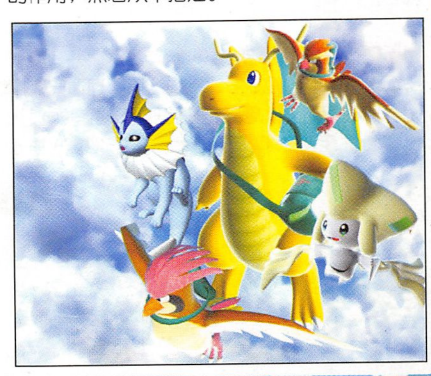
相比上二者来小一些，所以推荐给有招式余位的精灵使用。本人研究也并不多，希望大家继续补充其功能。

封印：又一个强大的技巧，中招以后往往会使战术被大大扰乱。尤其是两方精灵职能、属性等等很接近的时候它的杀伤力非常强。由于先发时同样能够影响对方当回合招数，所以使用者也以快速较好，不过由于同调戏一样是永久性招数，所以速度的影响并不很大。被封印会造成至少一个技能无法使用，所以大部分人会考虑换人，这时候就是自己先锋精灵再次出场的时机，或者给以气合拳。当有捕获技辅助的时候，封印就能够完全发挥威力。专门为此设计的战术帮助很大。典型的例子就是MM封印胡地等的冥想，木乃伊封印盾牌的睡觉，臭泥封印诅咒或爆炸等等。对付封印的办法同样简单，挑拨/鼓掌，或换上完全不同的精灵，都可以解决问题。然而这就给对方捕获的机会。它的价值在于和捕获技同时运用，捕获了有利的精灵时，能够完全解除对方对自己的威胁，从而放心的强化，给对方全队带来麻烦。尤其见于对付磁怪的换装MM。

怨恨：比较另类的干扰技巧。它降低对手技能的PP值，因此多用于消耗战中，对PP少而功能强大的招数，像鼓掌，黑眼神，芳香疗法等有莫大的杀伤力。特别是有速度优势且对方技巧PP本来就不足时，运气好能够封住对手当回合的技能。同上面技巧不同的是，它带来的效果是永久性的,这就无疑的为以后的战斗打下基础。相对的，对付这招换人就行了。其实不换人也可以，由于很多技能PP过多（实际用不到，消耗战不利，比如高移），让对方抽去吧。没有这样的招数（特别是全攻）就要多考虑些PP的情况。它的价值更主要体现在和黑眼神结合，尤其对手睡觉的时候，甚至能直接抽干对手的PP然后杀之。使用这一招需要高耐久或高抗性，速度快当然更好。



抢夺：对付强化/回复极为合适，尤其是芳香疗法这类全队受益的招式。精灵被毒，烧伤，麻痹，睡着折磨得很不舒服？有抢夺，抓住时机，可能接下来很不舒服的就是对手了。这招主要是拿来作奇袭，尤其是比如被地狱犬抢了冥想，蝙蝠抢了腹鼓之类的，全队就危险了。我方抢夺精灵在场时，擅长强化或恢复的对手会考虑下场，尤其是中毒,烧伤，并且攻击能力不足的时候,但大部分人可能会选择强行攻击。这样队伍的主攻手就有发挥的余地了。另外作为类似战争中核弹的地位,给对手心理压力也不能小看的。对付的方法再简单不过,不要使用强化/回复就是了。一些情况可能换人更加有利。特别的，有时可以使用自我暗示把对方偷取的能力抢回来（有点极端，不很推荐）。它的价值和反击差不多，主要用于心理战，起到威慑对手使对方无法顺利实施战术的作用，然后从中揩油。



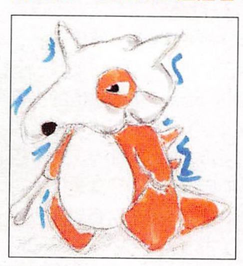
口袋战术——各系PM推荐（2）



飞行系：钢鸟 快龙 血翼飞龙 闪电鸟

飞系中强大的并不多，两条龙也多当龙系看待，但是钢鸟、闪电鸟的实力还是值得一用的。钢鸟的普防非常到位，加上普防方面没有被克制，地震无效化，报恩1/2，所以是十分厉害的普防盾。推荐撒棱+吹飞+睡觉的组合。闪电鸟是三神鸟中最厉害的，两攻都很高，速度也很好，还有一个压力特性，尖嘴啄与十万必备，其他两招看着办。

地面系：嘎拉嘎拉 隆隆岩 三地鼠



地系是普攻普防皆强的一个系，其中最突出的当数剑舞嘎拉嘎拉，接力速度之后直接秒人，没什么能挡住它的攻击的。隆隆岩根本就是一枚大炸弹，崩岩+地震狂轰后就炸了吧。地鼠是一个另类，速度奇快，攻击力还可以，加上沙地狱特性，带上专爱捕捉到一个后就直接秒掉。电灯鱼、三磁怪要小心啊！

岩石系：巨甲 隆隆岩 岩神柱 壶壶龟

岩系和地系差不多，其中的巨甲可谓光宗耀祖，除速度外能力没有任何缺陷，还有龙舞强化，特性能使鬼蝉死于非命，推荐地震+崩岩的组合，其他两招选替身+气合拳或咬碎+急冻光，还可以选龙舞/诅咒。岩神柱是所有PM中普防耐力最高的，特防也是高的离谱，攻击力也是可怕，一般选择诅咒+地震的组合。壶壶龟是传统的耐力PM，两防极高，血奇少，毒毒+睡觉+缠绕+保护/影分身是很可怕的组合，或者剑舞+崩岩也可以选择。

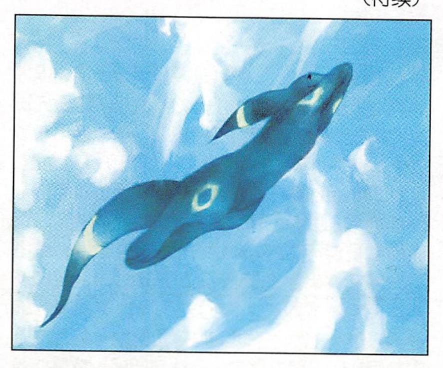
钢系：钢蟹 钢鸟 钢神柱 三磁怪

钢系是抗性最可怕的一个系。钢蟹是其中的佼佼者，流星钳就够可怕的了，也没有什么属性缺点，是非常热门的攻击主力。钢神柱是两防很平均的耐力PM，用来挡招的首选盾牌，加上诅咒，呆呆，睡觉后，基本打不死，用来下毒很合适。

鬼系：耿鬼 鬼蝉 梦妖

鬼系是磨死人不偿命的东东。耿鬼的黑眼神+催眠+食梦真的很可怕，或者黑眼神+诅咒+同归+保护也真的能让辅助/防御PM挂掉。鬼蝉由于特性的关系使它要么打不死，要么直接挂掉。在敌人打你无效的情况下可以尽情剑舞+高移，推荐用影依布黑眼神后接力给它剑舞+高移，然后影球秒人。灭亡歌梦妖十分可怕，黑眼神+灭亡歌+痛平分+怪异光足以阴掉对方的主力，但自己也会挂掉……

（待续）



口袋博士

Q 我很想找神兽，据说宝石版中介绍过的神兽都可以遇到，可海皇牙只能打死却收不了，不知什么原因……天空龙抓到的几率是多少？

吉林省 赵拳寓

海皇牙的捕获度只有5，也就是在剩下1HP并被催眠、使用超级球捕捉的情况下，捕获的几率只有10%左右，难抓是正常的。天空龙在剩下1HP并被催眠、使用超级球捕捉的情况下，捕获

樊永峥	快乐永远属于热爱游戏的人。
读者资料	18岁、男、226200、江苏启东汇龙镇建都新村1号楼604室、兴趣：玩掌机、打羽毛球、看书

的几率约为7%左右。

深海之鳞、深海之牙和专爱头巾如何取得?我将伊布传至《蓝宝石》（我玩的是D卡，但有时钟走动）后，用了很多提高亲密度方法，升了40多级后仍不见其进化，何解?

湖北省 余权峰

深海之牙和鳞是用在废弃船中找到的探测器与卡依市的码头与一个研究员换取；专爱头巾是战斗塔获得100连胜随机得到的奖品（红蓝宝石）/在战斗边境用64点BP换取的奖品（绿宝石）；蓝宝石没有打开全国图鉴，自然无法进化了，解决的办法是把卡带进入用烧录卡的连接线（例如gbalink）把存档传到电脑上，用模拟器读取存档，并输入全国图鉴金手指打开，再把存档传回卡带。

急冻鸟能否学会绝对0度？诅咒是卡比自己学会的，还是有技巧机器，如是后者在哪里得（叶绿）？ 黑龙江省 周子晔

急冻鸟在85级时学会绝对零度。诅咒是没有技能机的，卡比的诅咒需要靠遗传，可以找呆呆兽遗传得到。

我在银版中，原来红黄蓝绿版超梦之洞口处找到一个东西，不知有什么用处?

江苏省 朱天伦

那个东西名字叫做“遗传因子”，没什么用途，在战斗中使用精灵会提升能力，但同时也会混乱。

路基亚与凤是在8岛抓，那么8岛怎么进入呢？还有就是火红里386只精灵，如果单机玩，最多可抓到几只？（不用金指） 冯立

需要有任天堂赠送的8岛船票后在码头坐船，或者用金手指到达。单机玩火红可以收集到约170只左右的精灵。





1、从主角那里拿到了可以穿过沙漠的东西以后，就小跑着去沙漠，在沙漠的左下角发现了一座塔，进去后发现它的地面与天术塔很像，出了塔以后再去就找不到那座塔了，那塔是干什么的，它还会出现吗？如果不能，怎样才能让它再次出现？

2、在绿宝石通关后，妈妈问选择什么颜色，我选蓝色，可什么事也没有发生，怎样才能触发剧情呢？

3、在绿宝如何抓NO.386和365？

4、在很多金手指中很多密码都是****，*共有12个字，而金手指中却只能输入****，共十位，没有2位该怎么办？例如：0203IF84：381A，输入金手时如何变为十位数？**

5、如何拿到隐藏船票？用金手指如何调出来，密码是多少？ 浙江省 牛斌

1、只需切换下场景（例如飞到别的城市）再回来，如果塔没有出现，就再切换场景再回来，重复几次就会看见那个塔了。

2、那是让你选择水都守护神的颜色，对应颜色的那只就会在方圆大地图上的草丛、水面随机出现（例如你就可以遇见蓝水都）。

3、No.385正常情况下无法捕捉到，只有依靠金手指；No.386在橘子群岛的9岛，目前也只能靠空间转移金手指到达。

4、将代码拆分后分两条输入就行，例如02024244:03e7，就输入成02024244:e7和02024245:03。

5、金手指调出的船票是没用的，只有任天堂赠送的票才能到达那些特殊场景，如果要去捕捉神兽可以用空间转移金手指：梦幻岛02031F84:381A；9岛02031F84:3A1A；8岛02031F84:421A。

露基亚与凤凰如何捕捉？迪奥西斯是不是在D版中无法得到？ 浙江省 孙超

两只神鸟可以在8岛抓到；D版一样可以得到迪奥西斯，不过得使用金手指。

熊宇	许久不见风林的身影，日渐思念，强烈要求复镜ing。
读者资料	18岁、男、400074、重庆南岸区重庆交通学院546信箱、兴趣：动漫、游戏、音乐、画画（学习卡通ing）

机战天空

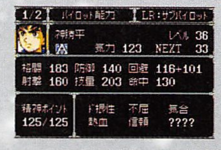
（接上期）　　文/NW旅团 DoubleX 编/小侃

底力 效果：随着技能LV的提高和机体HP的减少，机师的命中率、回避率、防御力（旧机战是机体的装甲）、机体武器的必杀率上升。

底力几乎在每部动画作品中都能见到，在较新的GUNDAM SEED中地球军第八舰队的指挥官就高喊“拿出第八舰队的底力来”英勇就义。它也可以称作“小强精神”，说的好听点就是“愈挫愈奋”说的难听点就是“屡战屡败，屡败屡战……不达胜利誓不罢休”（过火了！过火了……在游戏中也有持有此技能的出师未捷身先死的例子，如：历代机战BOSS大多持有此技能）。记忆中有“底力”的第一人就是“星矢”而最具“底力”的人则是来自《勇者王GAOGAIGAR》中的主人公我王凯牙。相比起“星矢”那种大喊“雅典娜”就能奇怪涌出的力量，我王牙凯的“底力”来源G STONE(G石）的确“科学”多了。而且他喊的“给我变成光吧！”也比星矢的“雅典娜”更有魅力，可惜至今也只有一部机战作品能见到他的身影（第二次机战α），真希望在掌机的机战作品中也能见到他。

底力作为超级系机师必备的技能或多或少的表现出将超级系设定成“愈挫愈奋”类型的那种倾向。在早期的机战作品中底力只加命中、回避和必杀率，而且也没有设定LV。只是要HP下降1/8时才会发动，命中回避加10%、必杀加50%。很明显这种设定十分鸡肋，HP下降到1/8意味着马上要“死”，这时加10%的回避有什么用呢？再说“底力”的受众群体是回避不佳的超级系，不过也有人看中了底力那加50%的必杀率配合精神必中和必闪来磨BOSS的HP。在逐渐的变迁中底力也愈发完善。首先加入了随着HP下降命中、回避、必杀增加而后加入了LV……最后一项大改动是将底力与装甲或防御挂钩。而在现今的机战作品中底力则成为了超级系当之无愧“王牌技能”。另外近来机战中的“底力”也不再是超级系专有，而更加倾向于“愈挫愈奋”类型。因此真实系的多蒙师徒以及《GUNDAM X》的卡罗德也成为了“底力”的持有者，在一些机战作品中还存在着底力的强化版——“毅力（ガッツ）”。

エースパイロット 效果：出击时气力+5或者出击时气力+10。





王牌机师，英文写成ACE。可以说是驾驶员的最高称号。在机战中它被授予了能击坠50架敌机的驾驶员（游戏中在机师画面以A来表示，左图）、如果你能击坠了100架敌机那你就是王牌中的王牌（游戏中在机师画面以AA来表示，右图）。当然也不是每部机战游戏中都存在王牌机师这一设定，机战A中就没有相关设定……不过在机战A中击坠数还是至关重要的……甚至部分隐藏机体也有击坠数的要求。还有就是王牌中的王牌（AA）是自机战R后才加入机战中的。

谈到王牌机师对于机战游戏在下认为意义

重大，我们都知道近来机战的武器系统的改变之一就是使得绝大多数原本不需要气力的武器都有了气力要求……再者气力也会影响到战斗效果……出击就加气力好处不言自明。

カウンター 效果：持有该项技能的机师在反击时有一定几率先于攻击者进行攻击。几率随着技能等级的上升而上升（机战A中此项技能发动时必定发动必杀）。カウンター的意思就是反击，不过机战中本身就存有反击指令，于是它就变成了反击时抢先攻击的技能。这是一项自机战A后才加入的技能。而它的隶属者就是那些“火爆男”，在机战A中还为它准备了发动后就必定必杀的效果，但是在以后机战作品中就再也没有这种效果了。如果没有设定等级，它发动几率就是1/16，机战D中有专门的发动计算公式，如下：

味方：[（受到攻击的己方的技量值－攻击的敌人的技量值）+10]*100%

敌方：[（受到攻击的敌人的技量值—攻击的已方的技量值）+5]*100%

不过在游戏中的效果，觉得还是机战A中的设定较好，其余的就显得有些鸡肋了。因为其余的设定只有当反击能一击干掉敌人时，发动这项能力才有意义，其余时候与平时的反击没有太大差异。此外在某些机战作品中同样存在着强化版的技能——“先手必胜”。

圣战士 效果：随着技能LV的增高机师的回避率以及圣战士的专用武器奥拉斩（オーラ斩り）、大奥拉斩(ハイパーオーラ斩り)的威力上升。

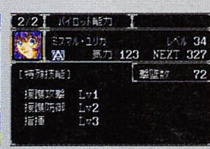
圣战士就是持有强烈奥拉力的人，在游戏中它可以说与NEWTYPE技能较为类似，只是NEWTYPE增加的是专用武器的射程，而它增加的则是专用武器的攻击力，还有就是它并不增加命中率，某些机战作品中还会加其奥拉护罩（オーラバリア）抵抗光束威力的最大值。曾有人以“回避之王”来评价圣战士，这是因为一来圣战士技能本身就加回避率；二来圣战士用的奥拉战机的尺寸是“S”比MS的“M”还要小，根据机战游戏的设定机体尺寸越小机体的回避率也就越高；三来奥拉战机还有“分身”这一可以使发动时敌人的攻击完全无法命中的机体技能……

援护攻击&援护防御 效果：（前者）相邻机体在主动攻击时持有该项技能的机师可以参与攻击，不过攻击力只有原来的75%。（后者）相邻机体在遭到攻击时持有该项技能的机师以防御姿态来抵挡敌人的攻击。上面两项技能一回合内使用次数均为该项技能的LV。（援护攻击和援护防御是分开计算的。）

在下认为这一对技能(统称援护系统)是机战中最为重要的技能之一。之所以说它重要是因为它的加入改变了机战的“玩法”。原本我们玩机战时在主动攻击的场合可以毫无顾忌的使用大威力的武器,但是现在则必须要考虑到敌人是否有援护防御,是否要先骗掉敌人的援护防御再使用大威力的武器等等。举个例子,现有两架相邻的敌机,己方同样有两机,其中一机可以使用大威力武器且一击(哪怕是75%的威力)就能干掉敌人中的任何一机,在没有援护防御的场合直接用大威力武器就行了,总能干掉一架敌机的。但是在有援护防御的场合则不能如此草率,因为敌人的援护防御不仅能使你要攻击的目标不受伤害,还能使另一机也只以防御姿态来抵挡你的攻击,从而使你一机也无法击坠,正确的做法是先让同伴用其他武器骗掉敌机的援护防御,再用大威力武器施加攻击或者依靠援护攻击来干掉敌人。同样的道理在防御场合也不仅要顾忌到敌人的一般攻击更要注意敌人的援护攻击。在近期机战中加入的敌人也会使用“回避”或者“防御”指令的机能(用“AI”形容更为恰当)同样也会影响机战的“玩法”。

援护攻击&援护防御第一次加入是在机战N64中，不过首次大放异彩却是在新机战的第一部作品——机战α外传中，很明显援护系统的最大受益者是超级系。那是因为：首先，“必中”精神是使用的一回合内都有效的，于是就有了加上“必中”的超级系利用相互间的援护攻击以及自己的高攻击力打击敌人的战术。其次，在防御场合,本身新机战相对于旧机战的同威力武器造成的伤害就相对较低，而且超级系本身也是靠防御吃饭的，外加相互间援护防御基本上再加上适时使用“铁壁”精神。当真是“你打呀？你打得我好痒啊！”在下就曾用清一色的超级系队伍打通机战α外传HARD模式。





纵观援护系统的变迁，发现在机战R以前的援护系统只能选择是否需要援护,但是在机战R及其之后不仅可以选择是否需要援护还可以从相邻机体中选择让谁以何种武器来援护。援护系统在机战A中并不显示在机师技能表中,而是显示在上面左图左下角的位置上。（它表示机动战舰有3次机会可以援护，即是指有3次援护攻击和3次援

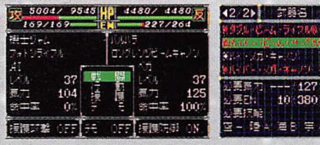
余杰	不要让游戏主宰你的生活，适当游戏会对身心健康有很大帮助。
读者资料	16岁、男、316000、浙江舟山定海区枯园南区81幢190号101室、兴趣：游戏、动画

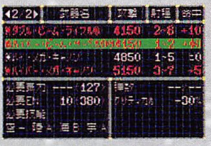
护防御的机会）但是在机战R和机战D以及机战COMPACT3中又显示了回来。（前方右图）





另外援护系统还要求援护的机体能够到达被援护机体所处的位置。如：白鸟九十九的铁神（テッジン）站在地上是比加（ベガ）的战斗机瓦尔哈拉（バルハラ）无法到达的位置（上面的左图）故在敌人攻击大魔神时没有援护防御（上面的右图），在敌人攻击比加时确因为大魔神能到空中而有了援护防御（下面的左图）。

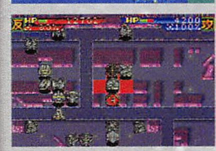




原本就无法攻击到敌人所处位置的武器在援护中自然也无法使用。如上方右图中不能对空的ZZ GUNDAM的强力光子剑在援护中也无法对付空中的敌人。此外在援护防御时也允许进行援护的机师的机体特殊能力或者机师特殊能力发动。（上期的那幅击落技能发动图就是在援护防御中发动的。）还有就是相邻的机体如果都参与合体攻击，那么用了合体攻击就不会再发动援护攻击。但是在机战A之后如果还有另一架不参与合体攻击且可以进行援护的机体相邻的话，则发动合体攻击也照样可以发动援护攻击。







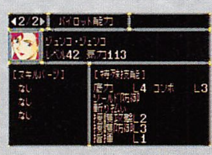


上一组图中，前两幅是机战A的，很明显的见到在万丈和胜平发动合体攻击时有可援护的相邻机体，但没有发动援护。后两幅来自机战D在主角兄妹发动合体攻击时，照样得到了相邻的剑人的援护。最后提一下：在PS2的机战IMPACT中援护系统还有“同时援护攻击”和“战舰援护攻击”两个分类。

指挥官&女王 效果：指挥范围内的己方命中率和回避率均上升（女王技能还附带必杀率上升）。随着LV的增加指挥范围也逐渐增大。（等级一时是周围两格……之后等级每上升一级，范围加一格）

上诉两者通称为“指挥系技能”。对于机战而言也是非常重要的技能，因为它能给范围内的所有己方单位以“实际”的好处，是属于范围越大受众面越广的“众乐乐”技能。就范围上来说这项技能在初期由于LV不高并不实用， LV2—4左右才能完全突现其“重要”的地位，历代机战出场的名额都有限制，LV2—4时的范围已经能容纳所有在指挥范围内紧挨着相互援护的己军（下面左图，蓝色的框就是指挥范围）……之后与其再加范围倒不如多增加些命中率、回避率来的实惠。（如：原本加一格范围加10%的效果，变成加20%的效果不加范围）从游戏的平衡性上考虑，还是维持原来的比较好，如果技能LVUP时真的多加了相应的百分率的效果，这意味着技能LV每UP一次敌人的命中率和回避率都要多减相应的百分率……“长此以往”平衡真的被破坏了。指挥系技能母舰的舰长肯定是必备的，除此之外，总帅（如：夏亚）、队长（如：修拉克队的女队长，右图）或者原作中展露过指挥才能的人都拥有此项技能。





コンボ 效果：持有该技能的机师，在使用贯穿系武器时（武器表中以一个C字表示）能对排成一行的复数敌人进行攻击。能攻击敌人的次数就是等级数。

コンボ这一词意为“组合攻击”，即将敌人像“糖葫芦”一样一个个“穿”过去。此项技能在机战D时第一次加入机战，在即将推出的机战OG2中我们又将见到它的身影(只是名字变成了“连续攻击”)。此项技能从某种意义而言是MAP武器的“简化版”。通常而言带C的武器都是些不需任何要求和任何消耗的光剑、格斗类武器（除了要求敌人挨个排成一行外，但是机战D中尤其是后期敌人是很容易排成一行的……这点要求可以忽略不计）。因此就这层意义上而言确是比MAP类武器更为实用。目前来看它就有无视援护防御的优点，在下认为再发展下去它也将变成能左右机战“玩法”的技能之一。使用此项技能时还

范志翔	下次让绫小路义行写一篇关于圣斗士的文章。
读者资料	14岁、男、215007、江苏苏州南门二村7幢201室、兴趣：圣斗、魔兽、杀绫小路义行

有一点需要注意，如果使用的C类武器有1—X（如死神GUNDAM的镰刀）的射程，只有在紧靠敌人时才会发动“贯穿”攻击（见左图，黄色的箭头代表贯穿攻击已经发动），离开敌人有距离哪怕是1格也无法发动“贯穿攻击”。（见右图，蓝色的箭头是敌人发动援护防御。）



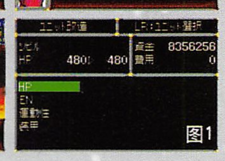


战斗画面中，进入“贯穿”攻击时有“特效画面”。（见下一组图从左到右，从上至下正好构成3连斩）









プロトデビルン 效果：持有该项技能的机师，受到除歌以外的任何攻击都只受到1/2的伤害。遭到歌攻击时会受到100%的伤害。此外机师气力100以下时该技能将无法发动。



原始恶魔，此技能源自《マクロス 7》，为特定的敌人所独有。己方持有此项技能的也只有一人，那就是说得过来的西皮鲁（シビル）。说到这人有三点要谈：一是她的机体就是她本人；二是因为机体是生物故永远无法改造（左方图1）；三是她的HP是机战史上最低的机体之一，估计给她这项技能也有这方面的考虑。（当然最关键的是她本人是原始恶魔。）

以下是部分机战COMPACT系列中出现的机师技能，因为在整个机战系列中出现的并不多，所以就稍微提一下。

技能	效果
华丽	回避成功后气力加2。
斗志	机体受到伤害时气力加2。
得意	攻击命中敌人时气力加2，回避掉敌人的攻击时气力加1。
乐天家	躲开敌人的攻击时气力加3，受到伤害时气力加1。
SP回复	回合开始时，机师的SP得到恢复。
集中力	使用精神只消耗80%SP。
狙击	射击武器的威力和射程增加。
复仇	反击时的攻击力*120%。
逆袭	HP20%以下时发动，无条件抢先攻击。
强运	回合开始时自动附加“幸运” 精神。气力130以上时发动。
鼓舞	出击时机师气力+10。（相当于王牌中的王牌）
斗争心	出击时气力+5。（相当于王牌机师）。
见切り	气力130以上时发动，命中率、回避率上升10%。
豪(铁)腕	格斗武器的威力和必杀率上升。
拟示能力	攻击对方时自动附加“威压”精神。气力110以上时发动。
预知能力	回合开始时自动附加“必闪” 精神。气力110以上时发动。
幸运/强化	命中率、回避率、必杀率上升。气力110以上时发动。
がんばり屋	回合开始时自动附加“努力” 精神。气力120以上时发动。
ダウジング	回合开始时自动附加“集中”精神。气力130以上时发动。
デュアル・カインド	随着技能等级的提升，最大EN、シナプス攻击力上升。
リミピッド・チャンネル	回避能力增加10%。

陈立 不到长城非好汉，不买《PG》非掌机迷。
读者资料 13岁、男、363000、福建漳州修文西路66号、兴趣：在音乐课上看《PG》

联机广场



NDS发售之后，新的无线通信机能带来了非同一般的乐趣，欢迎各位读者给本栏目来稿，分享自己的联机心得。 **编排/暗凌**

闲谈决斗者

文/任天堂世界 帕伽索斯

联机功能,可以说是掌机游戏一大特色了。联机在单机游戏之外增添了游戏的可玩性，自然也增添了不少乐趣，游戏王自然不例外，而且可以说是充分体现的。

对于游戏王游戏研究深入的人来说，电脑AI可以说是低下的。游戏王这个卡片游戏非常需要思考和判断，而且还要根据卡组本身的组成而定,AI要在机能限制上和限定时间内计算出类似人类思维是难做到的，特别要AI使用某些哪怕玩家本身也很难用好的卡，例如苦涩之选择，简直是难过登天。所以游戏为了提高AI强度，要不就是设置简单战略的卡组+作弊（DM6的海马，究级龙战术一出现，手卡总是作弊一样的相似）,要不就是不限制NPC的卡组（EX3最后面的几个人都是无视限制卡，什么都能放3张的）。虽然这样能提高NPC战的耐玩，可是毕竟带有不公平，所以玩多了还是没趣。这样玩家们当然更愿意和其他玩家交流切磋了。实际上游戏王最大的乐趣还是在于玩家之间对战（当然DM6有一个很好的游戏模式，还是很耐玩的）。



可以说利用联机功能可以很好地体现游戏王卡片的乐趣。早在PS上面流行的游戏王，由于只有一个屏幕，对战模式是需要双方把自己卡组的40张卡安排好顺序然后记下，到了决斗的时候双方手卡只显示号码，要自己根据号码查询这张是什么卡，这样才能保持“私隐”。掌机就能很好地解决这个问题了，一人一个屏幕。而且大家拿着掌机都有自己的卡组，聚会集中到一起联机，真是非常方便。至于交换卡片方面，倒是在联机对战中被忽视了，地位也没有这么重要，就不多做介绍了（希望游戏王像PM那样在通信交换上来点新的设定）。

联机可是非常多乐趣的。如果大家几乎都是新入手的游戏，除了互相帮助攻略流程外，由于一开始并不是全卡，所以大家也可以通过攻略流程获得新卡来强化自己的卡组，时不时可以通过联机对战互相切磋，最重要的是，由于大家获得的卡片不一样，怎么把手头上可以使用的卡片组合出一个效率最高的卡组，也是一种初学者迈向高手的锻炼（当然，此时也方便交换卡片）。

当过了一段时间后，大家可能都基本上收集很多卡片或者全卡了，也把全部流程攻略完了，再玩也是面对沉闷的NPC，此时更需要联机对战，体验玩家之间对战的乐趣了。（另一方面也有人不能忍受苦闷的锻炼过程而用金手指，虽然很多游戏着重过程，金手指了就没有了很多可玩性，不过游戏王不太一样）到了这种时候大家基本上能使用全卡，要组合出一副高效率的卡组不是难事了,不再像刚玩的时候那种无米下炊的感觉了。不过虽然不否认几种流行打法非常有利于战胜对手,不过在这里就不想多讨论流行的打法，因为大家都用流行打法，特别使用某些教科书一样的卡组,玩多了玩的人厌，被打得人也厌倦，双方感觉就是对着一个高级NPC，多没趣（除非你对胜利有非一般的执着）。玩家之间对战，我想更多的时候只是想



飞溅	雪人要想办法让我奶奶也爱上《PG》哦！
读者资料	16岁，男，110030，辽宁沈阳皇姑区第12中学初三，兴趣：GBA，online，漫画

一起欢笑一起交流，而不是好像华山论剑一样拼个你死我活，所以最好的办法就是组合各种不一样的卡组进行对战。DM6和EX3的卡片收录都非常多，要组合出一个个性化的卡组并不难，也能和其他玩家对战充分感受游戏王的乐趣。

最简单的，就是从流行打法中找出真自我。因为虽然流行打法大概战术思路已经固定了，但是可变化的空间还是非常大的，结合自己的使用习惯能做出不少调整，跳出教科书的圈子，组合出属于自己的卡组。例如曾经介绍过的EX3里面使用的控制手卡战术，是属于一种流行并且强大的战术，如何变化卡组的思路也在上次的介绍里面提到过了。

另一种就是，思路灵活的玩家，大可以自己考虑出一种新的思路，组合出卡组后通过不断和其他人对战来修改卡组，虽然可能会比较弱，不过看着自己的思路和卡组逐渐成熟也是一件很高兴的事情。如果操作卡的技术够高，而思路清晰的，利用组合磨练出来的卡组绝对是不弱的。举个例子，玩家突然觉得用各种效果不断直接破坏对方的怪兽是一件很痛快的事情，就可以以此为思路把带有破坏效果的卡都放入卡组，压缩到42-44张左右，经过实战把部分效率不高的卡换掉，再实战，再修改……

而最能带来乐趣的，而又最适合玩家聚会热闹的，莫过于fundeck了。Fundeck，就是自己兴趣所在的卡组。最常见的就是原作人物卡组，在卡组放入原作人物的代表卡，经过调整后投入战斗，抽到相关卡大喊几句台词什么的，趣味十足。人气最旺的莫过于海马，青眼白龙也是大家所爱，完全可以模仿一个出来。不过当然要做适当修改，不然青眼都出不来，哪里来的原作感，哪里来的fun？传闻使用此类卡组如果你心里有决斗者之魂，抽卡前模仿漫画人物，例如念念有词什么的，会有luk修正。



另一种就是fundeck的进化体恶趣味卡组了，这里比较难做描述，大概就如我的一个朋友就特喜欢牛，有角的像牛的都往卡组丢，卡组就出来了。决斗中你会感觉笼罩在一股恶趣味中……其他的不一一列举了，当你和朋友对战感觉到那是恶趣味，那么就是恶趣味卡组了。同上，恶趣味卡组也是有luk修正的。

实际联机中，大家带着不同的卡组对战，有说有笑可是一件非常开心的事情。如果有固定的聚会时间那会更好，因为经过上一次的联机过后，各人都会重新调试卡组，甚至出现新的思路和卡组，这样下次联机又能体现不同的乐趣（特别有些恶趣味很多的人）。不注重胜败，只为了娱乐，这才是联机的乐趣。

或许到目前为止EX3大家已经有点玩腻了，毕竟EX3收录卡片有限而且缺少部分卡。不过12月底KONAMI会在GBA上推出最新的游戏王卡片游戏国际版2（应该是GBA上最后一作了，新作已经公布在NDS上），如果KONAMI的资料无误，里面收录的卡片将会比EX3多出接近300张（到现实卡片游戏OCG的307补充包，EX3只到了301），通过这300张卡配合以前的卡能配搭出更多的卡组，到时将能再次深入体验游戏王卡片游戏的魅力了。

口袋妖怪组队赏析

文/pmgba 65535

口袋妖怪作为任天堂的当家大作，能历尽十几年风雨而屹立不倒，究其原因，就在于老任所推崇的“收集、育成、交换、对战”的理念在游戏中得到了完美的体现，而对战，则更是口袋妖怪的精华所在。如何能在与别人的对战中获得胜利，是每一位口袋高手所研究的课题，而拥有一支成熟而优秀的队伍，能让对战的获胜变得事半功倍，有鉴于此，故撰写本文，希望能和各位口袋同好一起分享一些优秀的队伍，也希望这些队伍能起到抛砖引玉的作用，能为大家组队、对战获得一些灵感。



以前大家看到的文章大部分是介绍战术配招的，较少涉及到队伍的组合方法，所以在介绍之前，还是有必要先简单谈谈一些组队的基本技巧，首先

明确一个概念，就是这些条条框框的东西，只是针对一般情况来说，假如大家对组队、对战等方面都有了一定的了解，是可以不用完全照着下面要说的这些做的，事实上，个别高手用的队伍甚至可以说到了很极端的地步，但战绩也不见得就差，当然，这些都是要建立在一定实力的基础上的，实力觉得不够的，还是稳妥一些的好。要称为一支比较完善的队伍，就自然不能是那种我们通关过程中用的把几只高能力PM甚至是神兽放到一起的乌合之众，且不说这种组合的实用性如何，就是个体值、性格选择，努力值分配等问题都不能保证，甚至级别都不一定能保证每一只PM都在LV100，这种组合显然不能拿来和高手打，作为一支完善的队伍，是要考虑到属性的搭配、性格和努力值分配、配招和道具的选择等各种因素，下面就来详细解释：

一、要明确组的队伍，它的战术思路是什么？



大家没必要一看到“战术思路”这四个字就被吓倒了，有很多有组过队的口袋玩家相信都有这种体会：第一次组队的时候，脑子一片空白，然后基本都是照着别人的葫芦画瓢，其实这也可以认为是一种另类的战术思路：模仿别人优秀的战术思路。当你在实战中积累了一定的经验的时候，就能慢慢的真正体会出各种战术的优劣，然后就能真正地去明确自己的队伍的战术思路了：是以接力为主，还是要用钉子和对手消耗，还是要用灭歌……如果新人朋友第一次组队，是完全可以参考别人的思路的（但千万不要照搬别人的队伍）。

二、几点属性上要注意的问题：

1、一般来说，队伍的六名队员中最好不要有三名队员有同一属性弱点，这就是属性搭配的问题了。比方说，我的队伍里有一只龙属性和纯草属性的PM就最好不要再弄只纯地属性的PM放进队伍里，不注意这些就很容易因为相同的属性弱点造成兵败如山倒的局面。

2、一些常见的属性组合也要适当地注意，比如水+冰的组合，几乎每只水系PM都会这种组合（一些常见的水系甚至就只会这种组合），而且实战中水系也很常见，所以我的队伍假如有了火系和岩石系的PM，就最好不要使用草系和飞系的PM了，它们看似一个只怕水，一个只怕冰，而且火属性还能抗冰，草属性还能抗水，可一旦遇上只美女蛇，很可能这四只PM都会被全灭甚至是秒杀，这种组合就很多了，像水+电，冰+电，超能+电，地+岩，格斗+鬼等等，而一些冷门的组合就更没法说得全了，只能靠大家慢慢体会，但这种属性上注意只可能是适当，而无法做到更多了，太拘泥于属性可供选择的PM就会变少。

3、如果能在队伍里准备上一两只对某一属性完全无效的属性PM就更好了，像鬼属性PM面对格斗和普通属性的完全无效，这在防范对手的格斗系招数甚至是大爆炸PM是很有效果的。而像飞行系PM不怕地震，地属性PM不怕电系等等也很值得考虑。



4、对于部分PM，不能就只看着它的属性弱点，还应该多考虑能力上是否有明显的弱点。典型例子就是快乐蛋，她的属性弱点看似就一个格斗，但事实上以快乐的物理防御每只物理攻击型PM都能轻松地重创她，所以一般快乐遇上物理型PM都会选择跑的(反击快乐就是另外一回事了）。

5、属性搭配对于高手而言是可以适当放宽的，像比较难用的沙暴队就是一个典型例子，大凡组沙暴队的，队伍里大部分成员不是被水克就是被冰克，要不就是被地克被格斗克，这就很需要一定的功力了。

三、配招上几点需要注意的。每个队伍的配招变化自然很大，但一些前人在实战里总结下来的行之有效的招式还是保留的好，这类招式有：

1、破解强化的招式。实战中强化技巧的应用是非常广泛的，放任对手去强化而无法作出行之有效的对应手段下场自然就是被对手秒杀全队，所以一支比较完善的队伍肯定要准备破强化的技巧。破解强化的技巧里最最常见的有吼叫/吹飞和黑雾。因为吼叫和吹飞差不多，就放在一起说了，这两招说是差不多，但实际上还是有差别的，吼叫因为有招式机器可以学，所以能学会的PM很多，但它面对隔音特性PM无能为力，吹飞能对付除吸盘特性外的所有PM，但能学到的PM却不多，可谓各有千秋。黑雾在破解强化上效果也很不错，而且在对手只剩一只PM时的强化依旧有效，在现在两只吸盘特性PM在接力中被越来越多的应用的情况下，黑雾的作用是越来越大了。另外，鬼火在实战中也是非常常见的破解物理强化的手段，而因为实战中多是强化物理攻击，所以鬼火的物攻减半+去血的效果也很值得期待。也正因为实战中的强化多是强化物理攻击，所以强烈建议会以上招式的PM要具有比较可观的物理防御能力，能带个钢属性就更好了。另外，灭歌在破解强化方

面也非常有效，但因为三只常见的灭歌PM防御力都不行,所以利用灭歌破强化一般很少有人用。另外，像鼓掌、催眠术这类有封锁效果的异常状态招式在破解强化方面也有一用的价值。

2、建议队伍中准备一位医生（会愈之铃或芳香疗法的PM）。不过这只是建议，不一定说像上面的破解强化手段一样要求一定要有。一位好的医生能让队伍的持续作战能力大大提升。实战中最常见的医生就是快乐蛋和大奶罐了，快乐蛋因为本身就是特防第一人，而且特性还是自然恢复，稍加保护根本打不死，所以用起来非常容易；而大奶罐两防不差加上高攻击，而且还会诅咒，可谓是多面手。另外，霸王花、风铃符、双色玫瑰等PM也都是值得考虑的医生。

关于组队的技巧就说这些了，我也不想说太多束缚了大家的思路。下面，就让我们一起来欣赏一位国内玩家用的一支比较优秀的队伍：

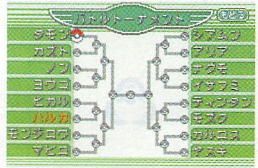
先发：

水君，配招为吼叫+冲浪+急冻光+睡觉，性格加防御减攻击，努力值分配为HP加252，防御加252，特攻加6，道具为剩饭。

卡比兽，配招为替身+睡觉+气合拳+影子球，性格加攻击减特攻，努力值分配为HP加6，攻击加252，特防加252，道具为剩饭，特性选择免疫。

三地鼠,配招为地震+岩崩+觉醒鬼+燕返，性格加速度减特攻,努力值分配为HP加6，攻击加252，速度加252,道具为专爱头巾，特性选择沙地狱。

耿鬼，配招为殊途同归+大爆炸+精神干扰+十万伏特，性格加速度减攻击，努力值分配为攻击加6，特攻加252，速度加252，道具为剩饭。



轮子象，配招为高速旋转+地震+压制+睡觉，性格加攻击减特攻，努力值分配为HP加252，攻击加6，防御加252，道具为剩饭。

快乐,配招为急冻光线+10万伏特+生蛋+铃铛,性格加防御减攻击,努力值分配为防御加252,特攻加252,特防加6,道具为剩饭,特性选择自然恢复。

这支队伍看到的第一眼给人的感觉就是——综合防御力太高了。加满物理防御的水君和轮子象都是非常不错的物理盾牌，这两只PM的物防排名虽不算太高（水君排名13而轮子象排名17），但它们都有一个共同特点都是没有物理上的属性弱点，这一条件在充当物理盾牌时是非常有利的，想象一下，盾牌PM想要上场防对手的攻击却因为被对手的属性克到而不敢上场，这是怎样的一种无奈，在这种情况下就算强行上场，也很容易因为属性落于下风而被对手强攻下来。而特殊防御更是有过之而无不及：快乐的特防排名第一而卡比的特防排名第七——而排名二四五六的都是实战里的禁用PM……如果这支队伍就只是单纯把几只高防御力的PM堆放在一起的话，那是一点威胁也没有的。而这支队伍的厉害之一就在于该玩家不单单着眼于用高防御力与对手作消耗，而且还让这四面盾牌同时充当了多种角色：卡比兽和轮子象是这队伍里的主力攻击手之一，卡比兽的替身+气合拳组合在面对特殊攻击PM时优势非常的大，



就算是对手在见到卡比兽后马上换上自己的物理盾牌，卡比兽还可以靠着已经造过一次替身的时机使用气合拳+影子球这个没有属性漏洞的组合再攻击对手一下,有个地方不知道大家注意到了没有,卡比兽的特性选择了免疫而不是很多人最常用的厚脂肪，其实实战中用一用就能发现，卡比兽的厚脂肪特性几乎体现不出多大的帮助来，因为卡比兽本身的特防已经很出色了,再多防个冰火两属性也不见得就对特防有多大帮助,但像卡比兽这种盾牌型PM,有时不怕对手的直接进攻却偏偏怕对手用异常状态招,实战中剧毒是非常常见的异常状态招式，而免疫特性显然对卡比的帮助更大。轮子象虽然没有加努力值给攻击上,但依靠其本身极高的攻击个体值,还是非常有威胁的。水君的吼叫显而易见是为了破对手的物理强化，而水君本来就不低的特攻让它面对着部分物理攻击PM时有着绝对的优势,另外，它的压力特性在某些双方僵持不下的情况下往往能取得意想不到的好效果。快乐则是这队伍的医生，医生PM的存在是这支以高防御力为特色的队伍的生命线，她的攻击能力比较一般，但依靠着极佳的耐久性和自然恢复特性，绝对称得上是这支队伍里最不容易死的队员了，这个优势能让其他三面盾牌在HP不足时可以毫无顾忌地睡觉——反正只要找个机会让快乐上场就行了，快乐的配招在实战中还有一种热门组合，就是反击+地球投了，相比较强攻快乐，各有千秋,反击用得好可以阴掉对手一名主力攻击手,而地球投无视对手防御力可以让快乐完全不用浪费努力到特攻上，但最大不足在于这种组合会被噪音三地鼠轻松捕杀，而使用现在这种半强攻型快乐，虽不如反击+地球投组合来得威力大，却更不容易死，权衡在三之下，队伍主人最后还是选择了这种威力有些不足但却更稳妥的配法。这四只盾牌PM组成的集体的消耗能力显而易见是超一流的。



体验牧场生活，交流个人心得，获得详尽资料，分享游戏诀窍，解答疑难问题，尽在“青青牧场”，欢迎大家的参与！

文/长沙黄瓜 编/暗凌

牧场教学之人际篇

优																		
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
星期一、三	自己家里																	
星期一、三外	自己家里							教堂				自己家里						
雨雪日								自己家里										

杰夫																		
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
工作日	道具屋																	
星期日								酒吧				自己家里						
星期二						教堂			医院									

沙夏																		
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
星期二			尤尔德牧场			鸡场			艾莲家			自己家里						
星期二外	自己家里								广场右上角									
雨雪日	道具屋																	

多特																		
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
工作日	医院																	
星期三			湖边			医院			图书馆			医院						
雨雪日			教堂															

卡特																		
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日	墓园				教堂							教堂						
星期一、三								祈祷间										
星期一、三外								教堂前										
雨雪日								祈祷间										

达多																		
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日	自己房				酒吧				酒吧厨房			酒吧			酒吧厨房			酒吧

徐睿哲	游戏性是掌机游戏的生命，希望《掌机迷》更多地从游戏性方面挖掘出好游戏介绍给广大的玩家。
读者资料	23岁、男、200072、上海市洛川中路960号603室、兴趣：游戏、上网、篮球、游泳等

	克里夫																	
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日									教堂						酒吧2楼			
工作日	酒吧2楼					储藏室			果园									
星期六	酒吧2楼																	
果园打工前	教堂													酒吧2楼				

	凯（只在夏天出现）																	
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
星期日	酒吧2楼							海岸				酒吧2楼						
星期日外	酒吧		海滩长椅				海之家		海滩长椅				海之家		酒吧2楼			
雨雪日	酒吧2楼																	

	哥茨																	
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
星期六						村长家			道具屋			木工房						
星期日	木工房							山顶										
星期四、五								木工房外左上方										
星期一至三						木工房												
星期日外			湖边			木工房												
星期六、日外																		

	扎克																	
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日	家	道具屋				自己家里（中国商人家）						牧场		锻造屋	自己家里			

	霍安																	
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日	自己家（要扎克在家才能进入）																	

以上就是每个村民的行动路线，只有对他们的行程了如指掌，送礼才不至于有跑空而浪费时间甚至是错失机会的现象。Ok，人际篇又要告一段落，希望大家能更快的融入牧场矿石镇的大家庭中。另外要提醒玩家的是，NGC移植到PS2的版本《OH！美妙人生》已经发售了，牧场迷们又可以好好奋斗了。



牧场百问

——后山湖边有时会出现小动物，有什么用？是否可以喂养？

那些小动物是不能喂养的，恐怕要让你失望了。它们的作用是给矿石镇的后山中带来生气，每天路过的时候看看它们也不错，如果哪天没有看到了，是不是会想它们啊。

——到海滩上的船能坐吗？如果能，该怎么坐啊？

那条船只是摆设，不能坐的（GBC的《牧场物语》才可以坐船），不过随着NDS牧场版本的发布，同样看到了在码头有条船，猜想那条船应该是开往忘忧谷的。期待新作吧！

更正两处笔误：多特医生的生日应该为秋19日，凯的生日应该为夏22日。

万兆亿	看《掌机迷》，支持任天堂，中NDS，体验游戏乐趣，超值享受，无限感动。
读者资料	21岁、男、201106、上海市闵行区华漕镇中华美路4号楼602室



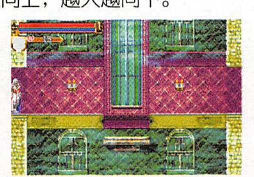
这NSD已经华丽的发售了，玩也玩到了，但可惜这首批软件里就是没有笔者最期待的恶魔城系列。想当年和GBA一起发售的月轮，我泣。但相信以KONAMI的商业头脑，是绝对不会放过包括恶魔城系列在内任何一个赚钱的机会的。耐心等待吧，面包这东西么……一定会有的。

文/ASTAROTH 编/小侃

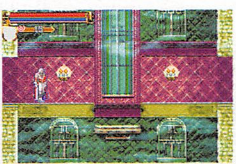
恶魔城之大理石廊下

在前几期本栏目已经为大家介绍了GBA上3作恶魔城正常的出城方法。但正常的方法使用限制太多，能达到出城目的的更是有限，因此下面偶将为大家介绍可以在任意地方出城的究级出城法——修改出城法。

修改出城的原理其实很简单，就是找出人物的横纵坐标。偶的这个想法最初始于PS时代的神作——月下的夜想曲。PS的数据存储方式比GBA复杂很多的，但好在今天要向大家讲解是GBA上的作品，这样就简单多了。在GBA版游戏不像PS，是以每一个房间为单位来计算人物坐标的，即——横纵坐标各占一个地址。X轴数值为1-255，越小越向左，越大越向右。Y轴数值也为1-255，越小越向上，越大越向下。



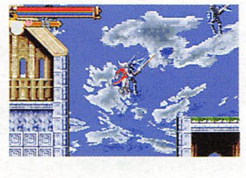
有了理论指导，我们就可以开始动手实践了：首先是测横坐标。刚一出门（请务必选则门前平坦的地方），尽量靠近门，横坐标的数值一定非常小，不是2就是3，这时用修改器查2或3，然后再让游戏角色向前走



一些，不用太多，半个身位就可以了，然后再用模糊查找中的增加命令来接着查，查完后如果剩下不只一个地址就再让游戏角色向前走一些，然后再用增加命令来接着查，直到只剩下一个地址为止。这个地址就是角色站位的横坐标（由于最初的坐标是目测来的，测错的可能性较大，如果一次不中请多试几次）。



现在找到了横坐标，我们就可以横向出城了。在左图的位置站好，现在去查看内存里横坐标地址的数值，发现是78（16进制数换成10进制的为120），这是因为屏幕要跟着游戏人物移动，因此必须定下一个点确定在人物身上。这样这个点在屏幕可以左右移动的时候就是个不会变的值，这也是上面为什么要叫大家找一个刚出门的地方来查地址的原因，因为刚出门的距离还没长到可以让屏幕移动，只有在这时这个横坐标的数值才是会变动的。接下来我们要向前移动30/255屏幕的距离来穿过面前的大墙，因为墙在屏幕右侧，根据X轴数值为1-255，越小越向左，越大越向右的原理，在原来数值78的基础上再加30（这里的30是10进制的，要换成16进制的添进去，



为1E），加起来横坐标的值就是96。这时回到游戏就会发现角色在不停地向右移动，到达墙外。

（未完待续）

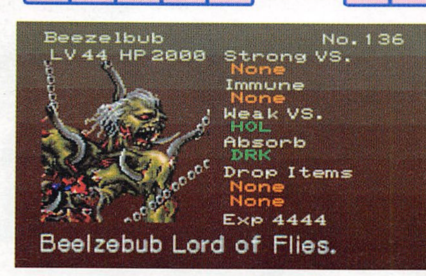
恶魔城之百科书屋

恶魔城城堡的介绍已告一段落，从今天起将由在下为大家揭恶魔城里各种怪物、魔王们的老底，请多多支持。

第一讲的主角很可惜不是每部作品都有出现的Dracula伯爵，而是这位——Beezelbub君。

说起Beezelbub君的身份可是一点都不低于城主Dracula大人的，其在欧洲传说里的地位绝对是高于恶魔城里任何一位魔王，因此屈就于恶魔

张钊	红花绿叶大苹果，两周不见想死我。PG前世一盏灯，照亮我的后半生。
读者资料	17岁、男、136001、吉林四平第一高级中学一年六班、兴趣：玩GBASP、听音乐、打篮球、QQ：16955950



城里做一位LV只有44的BOSS可真是委屈人家了。

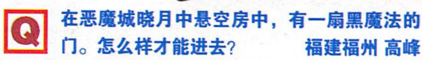
Beezelbub在笔者所得到过的资料里有两种说法：

一：新约中由耶稣之口提到的鬼王，因此在欧洲恶魔学里撒旦身份的强力候选者之一。

又名Baalzebul、Beelzubub。虽然身为魔王，但其名首的"Baal"在古美索不达米亚语里却是"神"的意思。这位神的历史可以追溯到西元前一千四百多年前的闪族就有在崇拜的记录，是闪（Shem；诺亚的儿子，传为闪族的始祖）的子嗣，在闪族中算是最高阶的神，很多文献都能找到闪族崇拜其荣耀的记录。"Ba'al"，有时亦作"Bel"或"Bael"（复数形为"Baalim"，女性则为"Baalath"），在闪语字面上即有"领主"；"所有者"的意味，当时是和太阳或神的意思同等。演变到后来，"Baal"就跟上帝一样，所代表的就是"神"。其后的"Zebub"则是王子之意，在菲尼基人圣典中的太阳神。还真是个瑞气千条的名字，但之后的迦南人却以"粪丘之王"的名号来祭祀它，同时期的希腊神话中也有提及它，因为希腊神话中众神之王宙斯又名"避讳苍蝇者"。在新约里犹太人称的鬼王，其在巴勒斯坦的名气仅次于路西法(Lucifer)，因此民间也就常有把二人视为一体的说法。马太福音和路加福音里耶稣曾对Beezelbub驱鬼比喻为"撒旦不可能赶撒旦"，指的是魔鬼不可能驱赶魔鬼，以此来暗示自己是用神力来治疗病人，后世可能因此认为这里的Beezelbub即是指撒旦(Saturn)。

《列王记》里提到所罗门王崇拜的异教神就是指迦南的太阳神巴力（Baal），这位神到了叙利亚和波斯都有人崇拜，甚至在迦南文化中也有他的存在，是至高神伊勒的儿子，在迦南的祭典中他的生日和祭日都有在纪念，这位神祇甚至连腓尼基人也有在拜，和其妻亚斯他录（Astarte；巴力和亚斯他录到了米尔顿的笔下都成了恶魔，都同时具有男和女的性格。其男性格写法为Astaroth……看着有点眼熟对罢……不用想了，就是俺的笔名……）一同代表了腓尼基人丰饶文化的象征，不但是太阳神也是农业神，当灾害来临时，人们即以为是巴力神的震怒，其牲礼仪式甚至必需献上活人或小孩，因而生出了火神摩洛克（Moloch）。从巴力的正面的资料来看，他则更像是一位颇富悲剧色彩的英雄，传说巴力还有一位名叫墨特的哥哥，与其相反的是一位邪神。当墨特化身为条条巨蛇，企图毁灭世界的时候巴力站在了保护世界的立场上，和自己的兄长搏斗，最后虽然没有成功地击败墨特，但却以自己的身体同化并困住了墨特。由于腓尼基人的造船技术十分出色，所以对巴尔的祭祀和崇拜在地中海沿岸得到了广泛的传播。在圣经中的摩西时代，对巴尔的崇拜也发生在摩押人（Moabite，当时闪族的一支）和他们的同盟国米甸人（Midinite；即米甸地区的阿拉伯一族）中，以色列人也深受影响，在旧约中看得出来古犹太人也有对这位神祇的崇拜。可能就是因为当时各地的人都崇拜过度，仪式过于奢侈，不但造了花费浩大的寺庙，动员上千的祭司和劳力，甚至还献上活人做祭品，期间还会不时出现淫乱的场面(人家兼职生育之神，这事该怎么说好呐）。使得某些人产生了反感，成为其转职为堕落神的由来。在旧约还有巴力这个名称存在，到了新约便成了鬼王Beezelbub。本来是丰饶的农业神，太阳神。堕落之后成为所罗门王七十二柱的魔神。到了新约时对异教的打压更为严重的时候就被贬称为鬼王了。

（未完待续）



恶魔城之疑难问答区

Q 在恶魔城晓月中悬空房中，有一扇黑魔法的门。怎么样才能进去？　福建福州 高峰

——首先要在红魂上装备好105号魂，这个魂是在地下深殿里的红色炎魔身上得到的。接下来在蓝魂处装备可以变成蝙蝠的魂，这个魂是剧情必得的，就在举着两只手的独眼巨人BOSS屋后，战胜此BOSS即可得到。最后在黄魂处装备每攻击成立一次即可恢复5HP的96号魂，这个魂则是在恶魔城最上部的夜魔身上。看见那个冲上来要吸你血的MM了么？就是它了，但要注意这种外形的夜魔有两种，一种红色翅膀一种灰色翅膀，请大家认准灰色的打才能得到想要的96号黄魂。装备这3个魂之后就可以去找顶楼的邪教教主算帐去了，这时击败他后游戏不会结束，苍真会回忆起自己Dracula伯爵的真正身份(当然也会想起幻也那乖儿子），这时再去黑魔法的门，那扇黑雾之门就会自动打开，里面是想杀伯爵的尤里乌斯和"混沌空间"里的苍真，最终将要面对的是Dracula伯爵的悲哀宿命。

汪良	游戏真的不在于画面，我们只追求蕴寓于其中的真善美。
读者资料	19岁、男、312000、浙江绍兴西成欢新村31幢206室、兴趣：动漫、游戏、模型



文/NW旅团 aironline 编/晴凌

前几天有真·Mario fans级的人物向我指出：Wario并不是Mario的表亲，Luigi的中文名也不叫路易,应该叫路易基,让我立即停止这种诽谤行为。关于这个Wario和Mario的血缘关系问题，其实这是炒作来着，实际上没有任何资料可以证明两个人的确有血缘关系，顶多可以说两人都来自意大利。

闲话少说，言归正传。上回我们说到库巴一家子打算投靠Wario大人相当游戏主角。那么结果怎样了呢？我们的老瓦是这么答复的："我们做的游戏里没有Mario，你们做主角也别指望找他报仇了。再说我的游戏，主角怎么可能让给你们做，当然要Wario大人我亲自担纲了哈哈哈哈……这样，看你们在圈内也混了个脸熟了，给你们个群众演员当一当吧。"库巴听到这样的话还能怎样，只好回去计划他的下一次绑架了……

正如Wario大人自己所说，我们今天的主角,正是Wario大人。这个酒糟鼻子，闪电样的胡子,整天露着黄牙傻笑的Wario大人（W：你说完了没）。他的历史是怎样的呢？他是怎样得到今天的地位的呢？请看NW旅团狗仔队的报道：

Wario，从打扮看似乎是Mario的同乡。第一次出现在公众面前的时候是作为所有游戏里最可怜的角色——总BOSS出场的。当时"印度阿三"打扮的老瓦大人干了件不厚道的事——抢了Mario的城堡，结果是被Mario踩了灰头土脸收场。虽然那时候的Wario是总BOSS，但总BOSS强悍总归是游戏正常现象了。

但是在Wario担纲游戏主角的第一作《Super Mario Land 3：Wario land》里，能让玩家区分Mario和Wario的最大不同点之一，就是他的强悍了,强悍在哪里？就在他有HP设定了……从这作我们还能发现mario和Wario的力量偏重不同，Mario的力量主要体现在擅长用强有力的短腿践踏他的敌人，而Wario的力量集中在上半身，他对付敌人喜欢用豪快的撞击和拳击。在本作中，我们可以看出游戏制作者一方面希望创造出新的偶像派角色（我晃一下先），一方面考虑到游戏销量，在游戏的标题上还是要挂着Mario的羊头，这样一来，游戏的类型和模式也不能和《Mario Land》的前作相差太远。为了突出Wario的特色，制作者只好在小细节上做做手脚，例如创造新的攻击方式：撞击，将单一金币搜集改成了财宝搜集，这样更适合Wario大人宝物猎人的身份。

说起这个游戏的剧情真是蛮搞笑的，大致是说Mario搜集金币无数（Mario：感谢世界各地的玩家辛苦劳动），堆着没用，干脆给碧奇公主塑一座黄金雕像好了。不过Mario这种家资殷实的公众人物，通常都是邪恶分子注意的对象。黄金雕像造好没显摆了几天，就给黑糖果海盗团"绑"架走了……这头Mario还没出马，那头Wario就得到消息，打算黑吃黑了。历经辛苦Wario终于快要得手的时候，没想到Mario居然玩起了高科技，用直升机将雕像吊走了，老瓦差点是竹篮打水一场空啊，幸好还得到了一个灯神。你猜老瓦对灯神许愿要什么？房子！看来上次老瓦给Mario赶出城堡，到现在还没地方住呢。根据你通关时候得到的资产数量，灯神给的你房子也有不同的等级，从最烂的鸟窝到华丽的宫殿，难道这个房子是从灯神那里买的？不管怎样，老瓦现在是有房子住了。根据故事设定，老瓦最后得到的一座城堡，而比城堡更高级的只有王宫，诸位玩家通关后可对比对比，看看自己有没有给Wario大人丢脸。

别高兴的太早，诸位看官，还记得Wario大人得罪了谁吗？黑糖果海盗团呀！那是一个邪恶组织呀！到手的东西被Wario搅和了，能善罢甘休么。这不，《Wario Land 2》的开场，我们就看到老瓦呼噜的时候，他的城堡被掏了个精光……

《Wario Land 2》可以看作是老瓦完全脱离Mario的影响的第一步完全独立的作品。整个游戏里我们再也看不到Mario的影子，甚至连Mario系列里常见的敌人也见不到了。

个人认为《Wario Land 2》是Wario动作游戏系列中最让我欣赏的一作。首先从画面上游戏用足了56色的色彩，这个在GBC时代其实是不多见的。游戏中Wario形态做的足够大，让他丰富而夸张的动作得到了最大限度的发挥。Wario的动作设计充分体现了Wario的性格特点：看他的攻击是高速挥动拳头向前冲，大有无坚不摧的气势，跳跃的手感与Mario的轻飘感觉完全不同，十分稳重，下落时可以使用"大坐"，更增添了强悍。当然，别忘了最独特最为强悍的设定：Wario是不死身！这个和Mario不禁碰的体质完全不同，是《Wario Land 2》最吸

马思慈	送给雪人的藏头诗：雪中送炭掌机迷，人间至宝乃PG，老怀安慰有掌机，大家都玩GBA。
读者资料	16岁，男，710003，陕西西安莲湖区北广济街08号，兴趣：收集游戏周边（尤其是PM），玩口袋妖怪、QQ：314750558

引我的要素之一。游戏共有100个各具特色的关卡，动作和解谜的平衡度设置的刚刚好，这100个关大致的分了几个分支，简单明快而不沉闷，每个关卡在通过后都可以反复挑战搜集隐藏道具，充分体现了掌机“随时可以拿出来爽一下”的特色。当然这还不足以让这款游戏如此吸引玩家，最重要的要素——变身才让我们真正领略到了Wario游戏的真风采——搞笑。当时笔者初接触这款游戏的时候，看着老瓦着了火来回乱窜的“表演”真是笑到肚皮打颤，连砖头机都拿不稳了。

游戏的最后关卡被称为黑糖地狱，初玩时感觉的确难，但是只要熟悉了，便可以一次次更新自己的最速记录了。顺便说一个小技巧，某处需要连续踩踏同一个敌人的地方很费工夫，因为要控制自己的落点和脚下敌人的移动放下。只要记住一点：按住跳键不松就可以连续在敌人身上跳跃，这个任务便容易的多。

说回剧情，老瓦凭着自己一身硬功夫抢回了自己的财宝，还直捣黑糖果海盗团的老巢，真正玩了个黑吃黑，赚的盆钵满满，顺便让老任也赚了个盆钵满满。

《Wario Land 2》的热卖给了任氏信心，于是没多久《Wario Land 3》顺理成章的上市了。我们精力无限的老瓦同志再次踏上寻宝的历程，不过这次他得到的宝贝差点害他永远见不到明天的太阳和他可爱的家乡——他的宝贝八音盒将他吸了进去，还好有贵人相助，给了老瓦逃出生天的希望，而当大功快要告成时他才知道……

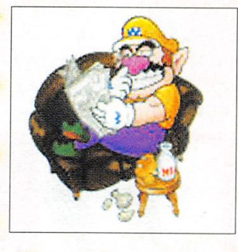


可以说Wario系列的开发者和老瓦一样是不安分的人，作为系列的第三代，游戏的设定相对前作又作了大幅度的改动。首先，很遗憾的一条消息无敌的Wario没有了，HP的设定回来了。此外，老瓦的各项功夫不是一开始就存在，而是需要在游戏中慢慢开启。游戏的每个关卡隐藏了大量的秘密，初期Wario能力不足时根本没有办法将一个关卡探索完全。每个关卡都有的宝贝，不会像上作那样只是装饰，大部分都有确切的作用，例如让Wario恢复某个能力，或者打开另一个关开的机关等等（看来老瓦搜集宝物也逐渐偏重实用主义了）。这种系统大大延长了这款游戏的攻略时间。对部分玩家来说，游戏更加耐玩了，但对另一部分人来说，这个系统简直是恶梦。有时候这个游戏让我想起了恶魔城，你要来往于各个房间解开机关找到出路，你的能力在游戏过程中不断增加。但是比较起这款游戏，恶魔城里所谓的机关简直就是小儿科。我们可怜的老瓦为了打开一道就在眼前的门，可能要辗转几个关开，拿到N个道具。更重要的是有时候你都不知道你得到的道具可以做什么。开始时或许你可以从道具起作用的关卡得到线索，但是一旦面对游戏的最终BOSS。你就别再指望系统会给你任何帮助。在获得道具后你就得做好在乱石岗的石头缝里找一只翅膀上有7个白点的蛐蛐的准备。我不得不说，这个游戏真是对人的细心和耐心的考验。此外上面提到的Wario在游戏中获得能力的设定也让游戏的爽快度大打折扣。我不得不说，在GB时代末期，有一些系列游戏出现了一个危险的倾向：下一作一定要比上一作更庞大，更复杂。这包括《Wario Land 3》，也包括《赛尔达传说 时空/大地之章》。

说回剧情，这回老瓦其实是被涮了，指引他前进的好心人原来是个破坏大魔神，他老人家被封印在八音盒里，日复一日年复一年的就盼望这老瓦这样的财迷来放他出去作恶呢。老瓦辛苦奔波换来的其实不是自己的自由，而是魔神的自由，幸好老瓦够强悍，自己捅的篓子自己解决了，不然没法跟各位交代，也就没有他下一次的冒险了。

时代在前进，老瓦的冒险也进入了新的篇章。2001年，老瓦的敞篷车开进了古老的金字塔，开始了他最新一次的冒险。

《Wario Land 4》虽然延续前作一贯的闪光要素，虽然该作素质属于系列最高。但却不能像Mario的新作那样带给玩家全新的感受。画面素质提升？那是理所当然的。更华丽的动作效果？早就该升级了嘛。谁叫这是GBA呢。只是在原作的系统上予以加强很明显不能让玩家买帐，于是游戏出现了新的卖点：贯穿整个游戏的紧张的限时系统，恐怕不是人人都接受，但是却影响到后来的游戏思路。先说说什么样的人不能接受这个系统，首先是像我这样的LU（全称lazy User），游戏再难也好，总归要给我点喘气的时间吧，每一关都要让人拿了钥匙就跟贼一样的往回跑，虽然难度倒不是特大，但总归让我不太舒服，上一作让人大耗时间，这一作却让你没空耗时间，真是从一个极端到另个极端。另一些不能接受的人，嗯，比方说上课在桌子底下玩的玩家，一碰上限时就会大大提高对游戏的注意力，也就是说降低对周围风险的注意力，如果这个时候被老师发现……游戏制作者在设计这个系统的时候一定经过思想斗争的。不能让游戏没有变化，但是新的系统能不能被接受呢？没错这个系统的确会受到类似我这样的玩家的诟病，但是也许有更多的人喜欢它。说到底，游戏制作者是正确的，喜欢这款游戏和这个系统玩家，忽视我的抱怨吧。因为Wario的下一作，还保留下来的游戏思路，就只剩这个了。



老瓦的这次冒险有个意外的收获：美人，可惜只得美人一吻而已，单身终归还是单身。

金鑫	掌机是用来爽的，PG是用来赏的，边角栏是用来上的……雪人是用来化的。
读者资料	16岁，男，200090，上海杨浦区内江路168弄2号902室，兴趣：电脑，掌机，漫画



你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

落雪

北国寒冬今又至，
白玉铺路银盖屋。
纵然行路多辛苦，
惟盼瑞雪兆丰年。



表情符号就是这个意思

⌒_⌒	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
┌(- _-b)┐	鄙视你！

雪人记事本

1、时值寒冬，一夜之间无声无息地就下了一场大雪。虽然不及雪人家乡的雪大，却也或多或少地让人感到冬天的存在。在楼上看雪是很惬意的，然而由于下雪造成塞车以至于差点儿迟到却是看雪时没有想到的。不过，这场下在年关之前的雪，真的是让俺找到了一些家乡的感觉！

2、恐怖！雪人因不能满足一名化名为“V”的17岁宁波女生的“中NDS”的要求而受到该女生的不明诅咒，一同被诅咒的还有恶搞“小樱”的绫小路义行及被雪人引用了超级名言“你要偶……那偶不是……”的AKIRA。目前，三人已经陷入集体混乱中，希望广大精通法术的读者大人设法解救！（没有受到诅咒的飞月、雪拉和暗凌：这该不会是他们三个用来掩饰不用心工作的借口吧？）

3、12月23号，众小编集体去观看了星爷的新片——《功夫》。不愧是搞笑高手，众人在看片过程中真是笑到肚子痛。目前编辑部里最流行的段子就是：兄弟，看你骨骼精奇，是万中无一的游戏奇才，正所谓：我不入地狱，谁入地狱？警恶惩奸，振兴中国游戏就靠你了！我这有本秘籍，（掏出一本《掌机迷》）见与你有缘，就九块八卖给你吧！等等，这本书不合适？还有……（又拿出多本《掌机迷》）





幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**广西省桂林市的刘杰曦。**

本期赠品是：**火影头带一款。**

来自山东省青岛市的韩兆洋：如果让我抽中NDS，全国各大报纸肯定会刊登出这样一则消息：一个青岛少年不知何故蹦到了离地1000米的高空……

来自东北的雪人：如果是这样的话，你应该去参加奥运会才对。为了让我们的祖国能够多拿一枚金牌，我们正在考虑2008年时优先让你中奖！

韩兆洋：2008！d- _-b！

来自天津市的王学邱：我读上期《掌》，看到一个读者说他买的《掌》里没回函卡，对他十分同情，正当准备填写那期回函卡时，猛然发现，我那本里也没有！

李鑫	我会一直收藏掌机迷，希望它能给我带来新的惊喜。
读者资料	17岁、男、530012、广西南宁新阳路石油分公司14栋3单元602、兴趣：football、game(PC and POCKET)

来自东北的雪人： 又是印厂惹的祸，请没有回函卡的读者找零售商商量调换！

来自北京市大兴区的刘读者： 雪人，我实在是激动死了！这是我无数次的回函卡了后第一次上边角栏！不过得了SP是更好的，对吧？
来自东北的雪人： 世界上最贪心的生物果然是……

来自北京市昌平区的吕豫佳： 《PG》啊！你为什么不白送一个"GBA"呢？害得我每次拿到你，总会叹一口气：你好小气哦！
来自东北的雪人： ——！世界上最最贪心的生物果然是……

来自广东省深圳市的李嘉东： 光盘里只能看，不能玩。我希望光盘可以玩。
来自东北的雪人： 光盘的玩法有很多种，比如说当作飞盘和自己家里的狗狗一起玩，或者是……
李嘉东： ——！

来自湖北省武汉市的步棋风： 上期从"雪人聊天室"得知暗凌喜欢及触摸圆形东西。而雪人不就是由圆形组成么，那……
来自东北的雪人： 还好俺防护得比较好，不过编辑部里其它的圆形物体可就遭殃了！
来自湖北的暗凌： 老大，熟归熟，也不要乱讲别人的状况啊！

来自广西省柳州的陈霜： 雪人拍到的那张某A君后宫战队，真是太搞笑了，以后若还有什么编辑部的笑话，记得多刊登出来啊。
来自东北的雪人： 雪人：好说好说，和大家一起分享游戏的乐趣才是王道啊！

来自广西省的张程: 我弟说我连"樱的一半都不如"令我怀恨在心，这期又……给我出《猎人》《通灵王》的文章呀，我也要说他连小酷、莲的一根头发也不如！
来自东北的雪人： "异形"君，女读者都发火了，俺的脾气你是知道的吧？
绫小路义行： d- _-b！不要乱叫我的名字啊，你这个重女轻男的家伙！

话说某日，暗凌跑到《掌机迷》论坛上闲逛，无意中发现了MJN妹妹为她画的像，喜欢得不得了。于是乎，她立刻对俺使出"软磨硬泡威逼利诱大法"。最终结果是：大家现在在看到这幅画。希望大家也能把自己心中的小编画出来哦！



来自吉林省吉林市的曲啸天： 在每一天里，我都要去书店问一声：掌机迷到了吗？如果它是一天一本那样就不用白跑腿了。
来自东北的雪人： d- _-b！天呐，如果真有那么一天，俺就活不成了！

来自内蒙古呼和浩特市的高铭志： 雪人GG为什么不把飞月姐姐和暗绫姐姐的靓照放到《PG》最后一页的周边产品上进行拍卖？（可以从中牟取暴利啊！）
来自东北的雪人： 拜托！俺还想多活几年来玩游戏，当然也不希望两个MM把杀哉！

来自广西省桂林市的刘杰曦： 偶发现进边角栏的竟无一人获奖，难不成进此栏目的代价是……
来自东北的雪人： 拜托，又进边角栏又中奖的几率实在是太小了，据记载只有极个别运气好到足以中500万大奖的读者达成过此目标！

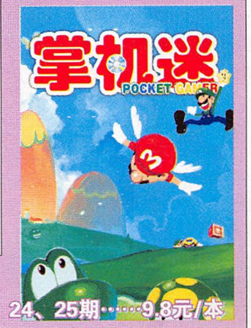
邮购资讯



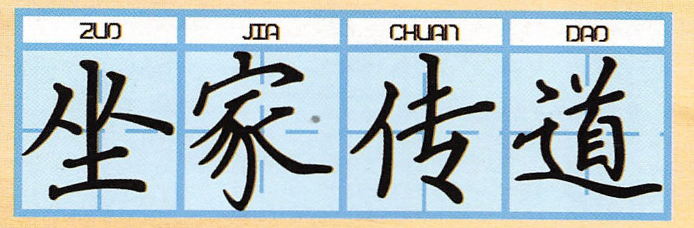
240页全彩精印，彻底挖掘游戏全部要素；彻底收录口袋妖怪系列精品音乐十七首；独家赠送精制"正负电兔"毛绒玩偶（二选一）。
定价:18元，极少存货，预购从速。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177 邮资免取

第9、14、15、16期……10元/本
第17、18、19、20、21、22、23、24、25期……9.8元/本



曾晶	我从《掌机迷》的第一期开始购买，不知不觉已经到了23期，看见他的不断成长我真的很高兴，虽然不能提出什么建议，但我真心祝福它。
读者资料	22岁、男、412001、湖南株洲河西天元区铁路宿舍21栋508＃、兴趣：对机战和RPG游戏情有独钟







喜爱、执着、无悔

皮卡秋的小档案	
真名：林晓平	职业：工程师
出生日期：73.10	毕业院校：厦门大学
兴趣：以《口袋妖怪》为代表的掌机游戏	

从我98年开始接触Gameboy版的《口袋妖怪蓝》到现在的NDS《口袋妖怪冲刺》，已整整7个年头，但真正到"痴迷"程度的，则应从2002年底《口袋妖怪红/蓝宝石》发行的时候算起了。宝石版可谓是口袋妖怪游戏的一个小颠峰，精美的画面，动听的音乐，诸多的隐藏情节，丰富的战术变化和体贴的人性化设计，让口袋迷们再次领略到了Pokemon的不简单。作为一个普通的玩家，我同样经历了从一开始对照攻略玩游戏，到能逐渐自己写攻略与玩家们一起分享的过程。在这过程中，我对口袋妖怪的认识逐渐从感性走向理性化，真正体会到了以口袋妖怪为代表的掌机游戏的无穷魅力。此外，作为一个口袋饭斯，我也收藏了不少PM周边产品，由于国内这方面产品比较少，许多还是托朋友从日本带回来的呢。

这里我不由得要说说个人对口袋妖怪系列游戏的一点看法。口袋妖怪游戏表面看似小朋友们的专利，因为无论是主角皮卡丘还是其他385只小精灵，都显得格外的可爱和亲切--这也和国内接触宠物小精灵影视的人比接触游戏还多的状况有关吧，有些人是先看了口袋动画片后才开始玩游戏的。其实，只要他们真正接触了游戏，就会发现口袋游戏并非想象中的那么简单，除了感人的剧情以外，更吸引人的是游戏设计本身：结束了游戏剧情任务后也仅仅是完成整个游戏的1/4，还有抓宠、参加各种pm比赛、联机对战等丰富的内容等着玩家去挖掘！每作发行必上百万的口袋游戏不是光靠做做广告就能够实现的，丰富的内涵才是它的精髓所在，不玩游戏，是永远也不会有这种体会的。



↑皮卡秋的部分收藏品。

大概是年龄的缘故吧，30岁是一个坎，我周围和我同爱好的人并不多，于是渐渐有了建立网站、和网友交流游戏心得和经验的想法。2003年2月22日，也就是我小女儿舒寒出生的那天，口袋妖怪网诞生了！其中发展的艰辛不再多说，在众多口袋迷的帮助和捧场下，网站渐渐壮大起来，同时也促进了自己游戏水平的日渐提高。通过口袋网我还结识了许多朋友，这其中也不乏大学生、甚至是已工作、成家了的大朋友，值得庆幸的是在一次偶然的机会中认识了《掌机迷》杂志社的风林、雪人等，他们给了我许多启发，并促使我开始尝试在杂志上投稿，从而能让更多的掌机fans和我一起分享这任天堂掌机系列的RPG大作。

↑皮卡秋的全家福。

如今掌机已飞速发展到一个新的时期，PSP、NDS有着 3D的画面和绚丽的功能，这是以往的GBC、GBA游戏所无法比拟的，但尽管身处这恍然入梦的环境，我对以往的游戏还是有丝丝的眷恋，游戏种类、功能多了，反而有"不知道玩什么好，干脆不玩了"的感觉，有时候，简单也是一种美。在我看来，一个游戏的好坏，不仅仅在于它丰富的功能、强大的画面，更关键的是在于你对它的兴趣，愿意去接触它，熟悉它。一个游戏，即便是GB年代的，只要你喜欢，热心于对它的研究，就能从中得到最大的乐趣。

在这几年的经历中，我有对游戏一个深深的体会，就是--因为喜爱，所以执着；因为执着，所以无悔！这便是我玩游戏的感悟。游戏是种消遣，不会产生什么经济效益（除非你能设计游戏，但这毕竟是少数），然而正是这种消遣，才使我们有了一份乐趣，这种乐趣是随着兴趣的深入而增加的，于是就有了对游戏的深入研究：如何通过所有关卡，找出每一个隐藏要素等等，诸如这些成了fans们孜孜不倦的话题。这种对游戏的喜爱，是没有时间和年龄的限制的，怀着一颗执着的心，为的只是在年纪大了的时候，能留下对儿时美好的回忆，无怨无悔……

让我们一起期待2005年的NDS大作《口袋妖怪钻石/珍珠》吧！

编排/雪人

潘铎	我微笑着你的微笑，却不让你痛哭着我的痛哭，看着NDS划过我眼前，到了你的手中！
读者资料	20岁、男、230601、安徽建筑工业学院（南区）227信箱、兴趣：足球、PC game、掌机游戏



THE END LOVE, THE BEGIN

喧闹。外面漆黑的夜晚夹杂着不知从哪里得到反射的雨,你被猫咪扯破的黑皮沙发一角那样,努力撕裂着黑暗。静。房间从着无声的我与无息的你。对于被无数次滋润的大地而言,这只是又一次——一种类似厌烦的重复投资感情,而对于我和你,这是第一次也是最末次的面对面。我说,是的，我们分手吧。

我不敢面对你的脸，你的眼，低着头任凭雨声打碎我的某些情绪并且试图凭声音确认你的反应。空气中，丝毫没有半点郁闷流动，我知道你没有哭——一直以来都认为这是女孩的杀锏，然而你没有。

我终于鼓足了勇气，朝你望去。我惊住了:与平常一样，还是那种眼神，那种默契的语调感。你就是这样平静的看我。猛然间我意识到了，外面流动的空气中记远也察觉不到感情的起伏，那种浓厚的释怀感，在里面，在心里。就像你的眼神那样，记远也容不许半粒杂质的干净。我的心口好重。

呼，吐出口长气，试图让它成为圈形，好装成沉熟性感的男人，在分手时口中吐出去的烟圈一样，短暂的扩大、消失。这才叫一个男人，永远的，潇洒与落落大方。可我没有成功，尽管你没有笑我，我还是感到差劲，不，差劲透了!

一番自我嘲弄后，我才稍有面对的勇气。我悠悠点着头，说，是，我记得。第一次我说,我爱你，就像老鼠爱大米。第二次我说，我爱你，唯一能做到的只有爱你一生一世，唯一能体现的也只有为你改变自己软件包喜欢的全部做到，不喜欢的全部放掉，那是我爱你的唯一标准——只因为爱你而存在。第三次我说,天地间最远的距离不是生与死,而是我站在你背后,你却不知道我有多爱你。这是第四次，我说，我们分手吧。原因只有一个，因为我穷，我养不起你。

又是突然，觉得自己很贱，呆在一起时，你给了我多少快乐，给了我多少自信与骄傲,而今，为了钱，我像是无情的商人一样把你卖了，选择离别。不，不，真的不是!我还是不懈地辩解着，并且努力的屏着气，妄想可以停止要夺眶的眼泪，因为我不想。不想让泪洗刷自己的无能，不想让泪涮净自己的罪恶。低头伤悲试图以未来的种种冲淡现实的种种，闭眼睁开，手中全是你的余温，耳边全是你的轻吻，浮现的只有失去的伴有的彷徨失落……

不……不。不!我，我爱的还是你!脑中忽闪着欢笑的我。我永远也不会离开你!远处看见孤寂的自己正寻找着你。我，我……真的很爱你。泪眼模糊中，我看见了彩虹，桥下是我拉着你。很用力地擦干眼泪，抬头微笑着面对你，你仍是这样的坚定眼神，仿佛让你一开始就看见了答案。

窗外，密密的丝绸雨稀了，黑夜变成了软软的橙色，饱和的空气抹走了眼角的干痛，我轻轻拉着你，轻轻关门，离去。

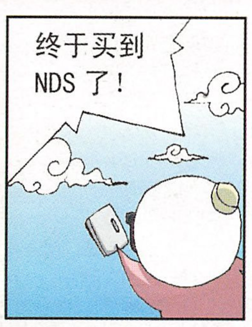
口袋里，屏幕上，留下了一个模糊的残影,一个余温的唇印。第五次，我说，我爱你，无论NDS有多么令人心动，我都会留着你，留着让我心动的你，不管过去,现在，未来……我的SP。

文/淋雨葱
编排/雪人



罗骥驰	老任岂肯弃肥肉，DS初发售，一作又一作，苦战被窝，半夜汗湿透。索尼涉足掌机后，PSP来秀，莫道不想买，钱卷西风，包比黄花瘦。
读者资料	15岁、男、611130、四川成都温江区温江中学初三4班、兴趣：玩掌机、看PG、结识掌机玩家


愿为你而死
华尧作品


终于买到
NDS 了！


终于在第一时间购入了这款主机。
实在是太爽了！


而且随机购入了两款软件。
马里奥 64DS 和愿为你而死。


马里奥 64DS 就不用说了。几乎是人人都熟悉的作品。
而愿为你而死才是给大家带来全新创意与乐趣的作品。


用上了触摸屏和麦克风。
这款游戏可以说是真正为 NDS 量身定做的。
玩法简单但创意无穷。


从这之后每天就会不知不觉花十几个小时在这个游戏上，实在是让人欲罢不能！
戴墨镜打机，好孩子不要学，会近视的！


也可能有玩家觉得这个游戏画面比较简单，女主角连脸上的五官都没有刻画。


但其实玩起来的感觉完全不是这样的。
这样反而会给人带来想象的空间……


玩家可以完全凭自己的想象来感觉女主角的样貌。


会让我不知不觉想起了高中时同班的小芳……
你扯太远了吧！


完全用到了触摸屏的设计，大部分关卡都需要用触摸笔来操作。


这样无形中大大增加了玩家的代入感！特别是女主角溺水需要玩家救助时……
我会救你的，挺住！


此时玩家的情感已经完全被带入到游戏中了……
你可不能死啊！

啊！还有就是给女主角做人工呼吸时必须向麦克风吹气！
呼

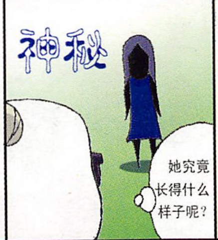
真的可以么？我是救人，没关系吧。

啊！
你磨蹭什么！太龌龊了！

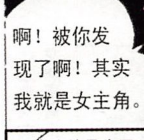
总之凭借NDS的各项功能完全把玩家的情感带入了其中。
小心毛虫！

直到最后女主角帮你挡住飞来的子弹时玩家的情感就此被带向高潮……
砰！

这样的感觉怎么形容呢……
这就是久违的恋爱……

游戏全凭创意取胜，没有过多刻画画面，就好像玩家和女主角之间隔了一层纱始终看不到女主角的真实样貌……

神秘
她究竟长得什么样子呢？

让我掀开纱看看你的真实样貌！

汗尼！我来了！看看你究竟长得什么样子！

真相！
啊！被你发现了啊！其实我就是女主角。

原来我就是为了“她”奋斗了数十个小时……
浪费感情无数……

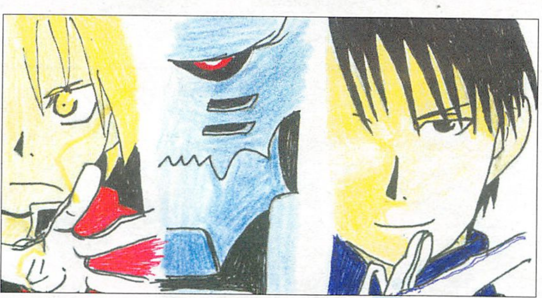
还不如去死！
……
……

久未出场的暗凌↓
不会真寻短见吧……
真要为我而死啊？真上感情了还……

雪人的惨叫声→
啊！
“愿为她而死”！大家一定别错过呀！

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区



↑爱德&阿尔&罗伊 陕西西安 焦捷

又见钢炼，这是一幅不错的小画稿。



→麻仓叶

广东湛江 吴修劲

脸部线条不够准哦。



←龙葵 福建南平 汪鹏飞

风骤暖，草渐新，温香软玉燕依人，再启生死门。

↑神兽秀 天津市 刘绍雄

口袋妖怪神兽大集合，你最喜欢哪一只呢？



←卡比卡比 北京市 李力阳

作者给这幅画命名为「钢笔太难用」。



←龙珠Z 湖南株洲 尹永

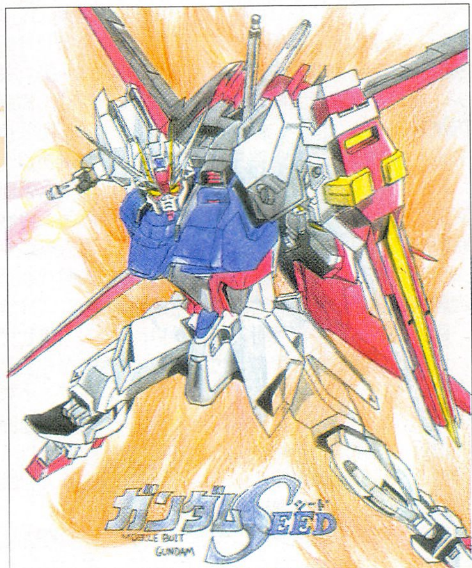
龙珠真是长盛不衰的动漫作品。

←索尼克家族　江苏苏州　刘晖
来自《索尼克3》的音速刺猬家族。

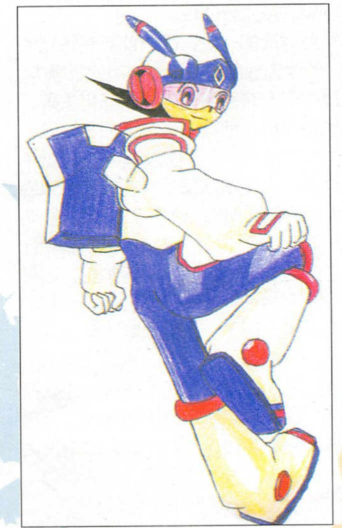


→高达SEED
云南保山　周诗皓
两幅高达画稿的作者是同班同学哟，作品同时上榜。

↑钢炼之回忆的奏鸣曲
贵阳　汤添丞



←高达SEED　云南保山　张嘉
画的不错，希望你们以后继续支持贴图区哦！



↑洛克人　河北石家庄　星隐

元旦将至，新年在即，暗凌在这里祝愿大家元旦和新年快乐，希望在新的一年里大家开心快乐，学习进步，工作顺利哦！

上期贴图区的幸运读者是来自黑龙江哈尔滨的蓝薄荷，恭喜你，再接再厉吧！

透露一个小秘密，本期光盘有暗凌配音，因为录音时太紧张的关系，不小心咬到了舌头……

贴图区欢迎大家来稿，来信请至：北京安外邮局75号信箱掌机迷编辑部“任性贴图区”收。

编排/暗凌



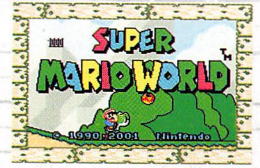
新的一年到来，封神榜继续征集各位游戏达人的极限挑战成绩，不怕你想不到，就怕你做不到，RPG游戏也能参加封神的哦！来稿请附上游戏记录截图，欢迎高手挑战录像。

Vol.22

文字整理/窗外不归的云
编/暗凌

《超级马里奥A2》最速通关

挑战/讲解：大发电者



小电这次带来的是《超级马里奥A2》的封神成绩7分10秒，而且这个成绩还不是最好，理论上还有一些提升（大概1-2秒的样子）。要通过的关卡还是12关，其中在小电的录像里，有几处能节约时间的地方没有节约。不是因为小电懒，而是因为模拟器的效果不能和GBA相比啊。个人认为鬼屋是最关键的一关，能有不少提升空间，小电在录像里就有些许的失误。

第一关没什么难度，主要是要注意跳越的时间，跑动状态时跳跃不减速是关键，本关跳点很多，可以自行把握。过关时状态是大马里奥，过关游戏中剩余时间是360，总计消耗时间为27秒。

第二关也没什么难度，主要是开始那段，必须在开头跑起来达到最速，而后面就要非常的熟悉关卡了，跳跃的时间、位置等等，本关跳点也是不少的。过关时状态是大马里奥，过关游戏中剩余时间是257，总计消耗时间为57秒。

第三关亦无难度，就是一次下水比较讨厌，减速了。不过这是没办法的事情，要注意的是下水后再上水要及时，马上形成最速后起跳。而后面踩水上浮游块时也要小心不要碰到那个浑身是刺的家伙。进水管前的小鱼其实可以作为马里奥的一个踩点，小电因为运气不好没踩到。过关时状态是大马里奥，过关游戏中剩余时间是275，总计消耗时间为1分14秒。

第四关就要稍微麻烦点了，一开始一定要变为最速状态后再跳，变小了无所谓，后面还可以变回来，注意进门是关键，后面有门的关卡也都是这样，一定要一次成功，不然结果就是浪费了时间。第二版块没什么值得说的，花要得到就OK了。BOSS战要快速搞定，一来发火球逼他过来同时踩他，然后转身再发火球他就下去了（这段看录像比较直接）。过关时状态是火球马里奥，过关游戏中剩余时间是237，总计消耗时间为1分58秒。

第五关一开始去拿羽毛，然后马上起跑开飞，注意空中的两段云路，不能落到上面了，不然就只有重新飞了，浪费时间；接下来最好飞高点，太低可能会被后面的一块砖挡住，又浪费时间了，最后下落拿钥匙开门。过关时状态是披风马里奥，过关游戏中剩余时间是258，总计消耗时间为2分27秒。

第六关建议开始就把备用花用掉，对后面有帮助。然后就是一路游啊游，注意不要被墙挡住了，那些挡路的鱼消灭即可；经过实践进水管比游要快点，所以看到水管要奋不顾身的游上去，而下水管时也要一气呵成，不能浪费半点时间，后面小电感觉先踩了"P"再游过去要比抱着"P"游过去再踩要快点(这里有大概1秒的提升空间)。过关时状态是火球马里奥，过关游戏中剩余时间是246，总计消耗时间为3分05秒。

第七关是最讨厌的一关，因为此关有特别大的提升空间，两个鬼圈就是关键，小电的录像中，在第一个鬼圈的下方想蹲滑过去的，可惜失败；第二个鬼圈也是这样，都可以毫发无损的过去，但是对我而言几率就太小了，成功率能有5%就不错了（召唤高手！），不然就不会在第二个鬼圈等羽毛了，而后面踩"P"时也浪费了不少时间(有羽毛最速时起跳麻烦啊），之后的BOSS战就没什么难度了。过关时状态是披风马里奥暗盘，过关游戏中剩余时间是334，总计消耗时间为3分51秒。

第八关开始星之路了，本关难度比前几关就小多了，注意跑到钻点（后两格）时不要按R太紧，不然就飞起来了，本关若是能准确地踩到倒数第二格的话，游戏剩余时间可以只有284，可惜有披风的我做不到，不过这对总计消耗时间没太大影响。过关时状态是披风马里奥，过关游戏中剩余时间是283，总计消耗时间为4分03秒。

第九关水关，难度不高，抱住小耀西就向前

罗炜	我希望《掌机迷》能越办越好，成为中国首屈一指的游戏刊物。
读者资料	17岁、男、兴趣：玩游戏、看小说、电影

游吧，只是小心不能把羽毛给弄掉了，最后要弃小耀西（小耀西好可怜……）向上游并马上把钥匙扔下去，然后自己飘下去开门。过关时状态是披风马里奥，过关游戏中剩余时间是257，总计消耗时间为4分32秒。

第十关是小电在马里奥系列里最快完成的关卡，直接跑过去不到4秒就搞定了，但是我们要开门，所以跑到一半飞上去就OK了，顺手拿到的"P"扔了就是了，"？"里的P要用披风打出来，然后拿上去开门吧。过关时状态是披风马里奥，过关游戏中剩余时间是191，总计消耗时间为4分39秒。

第十一关是最速中最不可思议的一关，披风马里奥的超低空飞行，请看录像吧。过关时状态是披风马里奥，过关游戏中剩余时间是272，总计消耗时间为4分59秒。

最终关了，终于到最终关了，我们的胜利近在眼前了。开始的门选择2号和5号，其中2号门里直接从下方的尖刺处跑过去能大大的节约时间，而5号门也是直接跑过去，这样前面我们只花了19的游戏时间；变为小马里奥了后在黑暗区域就方便多了，开始"？"下方可以直接跳过去，后面也难度不大，进门时剩余时间为763。

BOSS战时注意扔小库巴时间差掌握，其他的就没什么了。

漫长的ending后打开成绩菜单，新记录出现：7分10秒！

《铸剑物语2》挑战BOSS ROSH最速

挑战/讲解：郭俊



某日重温《铸剑物语2》，对其中两个小游戏进行挑战，突破了自己以前一直未能破的记录，一是BOSS ROSH成绩1分20秒过关，二是两大巨型兵器对决1分内过关，真让人兴奋。BOSS RUSH成绩1分20秒是我打出的极限，其中还有很大的运气成分。工欲善期事，必先利其器，我选用的武器是忍者刀（带大风属性），当然要经过百炼法一番磨练，因为在我看来，攻击力不是主要，重要的是三连击的成功率，敏捷高才是王道。

在对12位BOSS的长期研究中，我发现了一条规律，即当你快速冲向他时，他会先攻击一下，但若攻击失败你又还击的话，他会100%防御；若成功的话，他便不会进入防御。如此一来，我便发展出了一套"自虐战术"，面对大多数BOSS十分有效，节省了不少时间。现列出十二位BOSS的打法：

1、黑剑士（1）：很简单冲到面前接下攻击后三连斩，小心不要被防御了。

2、奥尔加（1）：同样"自虐战术"。

3、黑剑士（2）：同上。

4、黑剑士（3）："自虐"后补一刀即可。

5、奥尔加（2）：两次"自虐"解决。

6、盖特十召唤兽：很无耻的说，盖特会躲在召唤兽身后，所以我冲到前面乱砍一气把他解决了，但可恶的是召唤兽在主人死后仍在攻击，就必须等它攻击完毕后才能换版，浪费不少时间。

7、忍者兄妹：无所谓自虐了，三个人混战一场，尽快解决战斗吧。

8、良牙（1）：这家伙爪子敏捷极高，又会回复HP，所以我引诱攻击后，便尽快把他解决。

9、哈苏十召唤兽：首先把召唤兽解决，两个三连斩后直接攻击主人，尽快解决，不然她又要召一个出来。

10、良牙（2）：与上次一样，只不过HP高了点，尽快解决。

11、大叔：斧男一个，小心他的防御，在他的回转攻击中站远一点仍然可以攻击到他的本体。

12、林丽：最后一战果然最难，因为她会瞬间防御，必杀攻击高速五连击相当棘手，还会玩连放。有一次我冲到这里58秒，被她三个必杀连放，拖到了1分20多秒。这一次挑战中她居然没有乱放必杀，老老实实地被我用三连斩磨死，老天保佑！总之能否冲破1分25秒这一关口全在于她，全在于你的运气。



我在其中也有一些失误，时间应该能更短，希望哪位达人多指教。

本栏目继续征集手机游戏和PDA游戏封神，各位mobil玩家踊跃来挑战吧！为了使挑战成绩早日刊登在封神榜，推荐使用电子邮件投稿，来稿请至：pg@vgame.cn，请注明"封神榜"栏目。

借该向上期《封印之剑》SS评价挑战的作者道歉，由于失误把作者姓名弄错了。

李尚烨	愿结交天下所有喜好游戏机硬件研究的玩家！
读者资料	20岁、男、650093、云南昆明市昆明理工大学莲华校区4-214宿舍、兴趣：电脑硬件、游戏机硬件



文字整理/窗外不归的云
编排/暗凌

Q 我一直用的是GBA，现在准备升级了，可是拿不准是买SP还是DS好。DS最好的就是采用了背光，效果比SP好多了，SP总给我一种发白的感觉，不能完全体现游戏的色彩。而我觉得SP外形比DS好，要小一些，好携带，直接放裤兜就OK。还有一个最重要的问题就是电池，我用的是老式的GBALINK ZIP256卡，最费电的那种，我想问用SP和DS在开灯时最长能用多久。还有如果我买了SP，在换大容量电池时（次世代商城那种）或容量更大的(1800)，装进去后是不是会凸出来，如果我买一块备用，更换时方不方便。 wu009960

虽然网上风传NDS厚重，但是云云拿到手后却不认同此种观点，和SP相比虽然NDS要大很多，但是由于其双屏设计，所以难免要在屏幕部分外再加上操控部分(手柄)，这样增加体积也是理所当然的，就好比PSP的大屏幕导致其体积甚大，NDS的双屏在给玩家带来乐趣的同时在其他方面有所牺牲，这是没有办法的，更何况NDS的触摸屏会为玩家带来前所未有的体验，就这点，值了！当然，如果你喜欢小巧便携的机器那就只有买GBASP了，NDS这家伙确实没办法做到“直接放裤兜就OK”。

至于电量，官方称NDS能够达到6-10个小时的持续使用时间，实际使用也正是如此，试玩《超级马里奥64DS》，差不多7个小时指示灯变红，再过了大概30-45分钟自动关机，而且背光全开，音量全开。至于玩GBA游戏，还没有实测过，所以没有数据，但是GBASP玩GBALINK ZIP256也应该在6个小时左右。

云云以前详细讲解了NDS的电池问题，你如果买了GBASP的大容量电池，简单改造一下也可以用到NDS上面，所以这点不用担心。

Q 1、SC卡与电影卡相比听MP3的功能谁的好(相差多少)?

2、SC卡能否看小说的同时听歌?

3、虽然CF卡容量超大，但SC卡与电影卡是否都是256M为最大容量上限？是否无论是用SC卡或电影卡听歌、看图、玩游戏、看电影都不能超出卡的256M容量?

4、目前的SC卡与电影卡的最大使用时间都是多长?

5、你推荐的飙王读卡器，刚看到图片时还以为是胖仔U盘来的，CF卡加SSK读卡器在平时是否可当U盘来使用?

6、Gsmplayer音乐软件可在256M的卡里播放150分钟以上的歌(真?假?)，在音质方面不知如何?

赖国华

1、应该说电影卡在多媒体功能方面要强于SC卡，毕竟这是其卖点嘛，而SC卡只是兼容这些功能而已。

2、当然可以了。

3、最大容量指的是SC卡能够支持的GBA游戏容量，也就是说超过256M的游戏它都不能玩（但现在没有超过256M的游戏），我有张512M的CF卡，在电影卡和SC卡上都运行正常。

4、它们都能够坚持6个小时以上。

5、可以的。

6、播放时间越长，音质相应就会差一些，所以支持1500分钟都有可能，那效果就一塌糊涂了。

Q 1、GBALINK ZIP2能通过注册ReaBboy实现看小说功能吗?

2、CF卡的电子书功能是将下载的小说烧录进去就可以看了吗？还是要转换格式才行?

3、EZ3会出256M版本吗?

1、只要是烧录卡，都可以实现看电子小说的功能，因为READBOY生成的文件是标准GBA文件，所以这个功能对它是小意思。

2、CF卡？你指的是SC卡吧。SC卡实现看电子书功能有两种方法，一种是用电影卡官方发布的软件看，另一种方法就是用READBOY、读书仔等软件看。当然，第一种不需要转换格式，第二种则需要转换了。

3、从目前看来EZ3是没有推出256M版本的打算了，毕竟这是高端产品，推出256M版本的意义不大，如果你需要256M的卡带，那

曾万恒	愿天下真诚热忱的电子游戏玩家团结起来推动中国电子游戏事业的蓬勃发展，在游戏中快乐地成长！
读者资料	22岁、男、537100、广西贵港公安小区145号信箱、兴趣：电脑游戏、电子游戏、打球、听歌、历史地理天文生物等

么可以购买EZ2。

Q 我玩SP好久咯，最近在一次开机时，居然无意间发现个疑问：当我的SP开机时，在GAME BOY的字样刚出现时，同时按下SELECT和START，就会听到一声效果音。GAME BOY下的Nintendo字样就消失了！就一直定在开机画面。当再按下除L、R、十字键以外任意按键就又进入游戏了。而且我用任何一张卡都是这样？不知道有人注意到这点没？请问知道是怎么回事吗？ 杨

你也许以为这是秘技，但这却是任天堂为GBA游戏联机设计的，此外一些烧录卡也会用到此功能，所以说它是比较有用的哦！

Q 这个转接器，我买回来以后发现它有TV转接的功能，可是怎么弄也弄不出来，就是看不了电视只能看视频，而且它的TV搜索页面和云云的那个看电视的一样（21期登的），我想问这个能看电视么？ 刘忠伟

这产品以前没见过，但根据以往的经验可以看出来，这个东西的使用也是和同类产品一样的，由于没有专门的视频插口，所以你需要自行到电子市场买一个转接头，使得普通的闭路线插头也能连到它上面，这样就可以实现看电视的功能了。至于TV搜索页面和我那个看电视的一样，那就很明显了，它们的技术是一样的。



Q 我们这边的JS说香港的PSP要5000多，大陆要4000多这是真的吗，NDS能看电影吗，如果可以的话PSP又那么贵，我还是要NDS算了。

BOSS的话不假，从全国各地的行情看来，PSP都当之无愧地成为天价抢手机，前段时间被炒到5000元都有人要，不过目前价格已经逐渐回落到3000-4000元左右。NDS可以看电影，然而仍然是通过一些周边才能看，而不是像PSP一样本体支持看电影。

包打听

问 《牧场物语》男生版中，有一次我到木工家里，演过一段剧情后他就一直不肯干活了，到底是为什么呢？

四川成都 胡成

问 GBC《勇者斗恶龙3》中的“干枯缸”在哪里使用才有效果？

重庆市 黄文豪

问 请问《火炎纹章 封印之剑》中，“封印之剑”那一章中的龙骑将是否可以加入？是的话，要怎样做呢？

浙江永嘉 高腾

答 **23期Q3：**普通模式通关一遍,开始新游戏输入“FIREBALL”作为名字,进入MAGICIAN MODE：MP、INT高,STR低,集齐所有卡片。MAGICIAN MODE通关一遍,开始新游戏输入“GRADIUS”作为名字,进入FIGHTER MODE:HP、STR、DEF高,不能使用DSS。FIGHTER MODE通关一遍,开始新游戏输入“CROSSBOW”作为名字,进入SHOOTER MODE:辅助武器威力增加,心消耗为原来的一半。完成以上三种模式后,开始新游戏输入“DAGGER”作为名字,LCK高,很容易收集齐所有物品。 Kanekyd

答 **23期Q1：**宋读者没有仔细找，那个星星它是放在一个灰色的织带里，请仔细找，之后,再回灯塔的入口，用火焰点燃龙头，把冰块打掉，之后进入中间的门，接下来读者自己体验！ 黄成全

答 **21期Q1：**如果想过古必须学会两个魔法，静止和隐身。学静止的话必须在主角的村子里，在斯普拉塔学士房子旁边有一个栅栏，中间有一块石头，用“搬起”魔法进入，然后发现一个箱子，装备里面的物品能学会静止。学习隐身必须在山洞里救出国王，装备国王床头柜上的物品学会隐身。 刘昊之

邱世博	《机战》是大作，高达是主角，我是一个高达迷，愿广交天下高达迷。
读者资料	16岁、男、130000、吉林长春十一高中二年9班、兴趣：pc游戏、掌机、篮球

女生★游戏GO

文/nakazawa 编排/暗凌 vol.1

栏目改版，欢迎各位玩家提出意见和建议，更欢迎各位女生玩家来交流游戏心得哦！

情房东俏房客 祝福之钟声

发售日：2001年9月7日　游戏人数：1人



改编自同名动漫绝对出色的恋爱AVG大作，对于动漫迷们来说，相信勿需用太多言语来修饰和赞美了，早在其入驻游戏界之前就已获盛誉。由于该动漫作品在近年度的优异表现和日本国内高人气的支持，使其很快便被改编制作于各游戏机种平台。而对于更多青睐于此系列动漫作品的女性朋友们，在自己语言能力许可的情况下，相信是不会放过该作的。游戏在制作上投入相当大，使用了一定的片段语音来增色，凭借GBA不俗的2D动画表现力，完全再现动漫原作的精美画面，而唯美的画面往往也是该类游戏的制胜要素之一，本作不会让人失望，尤其是对于唯美的女玩家们来说。

玩家将扮演人气男主角景太郎这位补习生展开这场恋爱冒险，任何一个判断和决定都将影响到爱情发展的方向，但就系统来说，却是相当被动的强制选择为主，要不是有分支剧情的存在，该作的自由度可以说是低到极致了。大量的剧情选择也可以将其看成为是一部交互式多结局



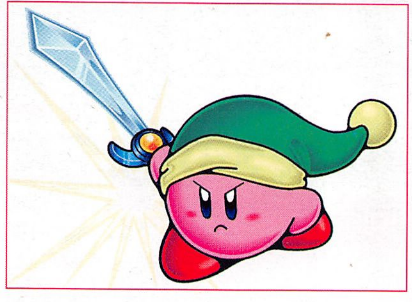






动画，全部九个结局的走向都取决于玩家的选择。对于游戏本身，画面、剧情和音效都达到了上乘表现，不用再多赞美了，有想法欲上手前最好还是看看原作动漫的先比较好，但估计能对本作感兴趣的国人，多半还是少女漫画的拥徒MM们。

星之卡比系列



一说到星之卡比系列就令人赞不绝口，本是樱井政博不经意间亦或是半绝望状态下的作品，却出乎其意料地成为了自己的救命稻草，并为强大的任氏帝国再添耀眼明星。究其根本，还是那简单、轻松的游戏氛围吸引住了大批的玩家，其中不乏众多的女性玩家们，系列在逐渐形成简单欢快的风格之后，也更因此在业界留下良好的口碑，甚至一时间内还成为女玩家们游戏上手的必玩之作。与之前曾介绍过的两款以精美画面著称的少女恋爱类游戏相比，简单实在的游戏风格应该更被女生们所看重的，引用一位好友同时也是专业级女玩家的话来说：“女孩子都喜欢美型和可爱的东西没错……但相对来说操作简单的游戏更是满受欢迎的。”

星之卡比系列早在92年创下牢固基石之后，

栗勇	希望更多的人热爱《掌机迷》，热爱游戏业界，这将带来更多的快乐。
读者资料	18岁、男、231200、安徽合肥肥西县肥西三中高三12班、兴趣：打球、玩PS2、看书

也逐渐地在任氏各主机落根，如今的主流掌机GBA上也拥有着系列的两款作品，尽管主题、系统甚至连游戏制作人都在不断变化，但其简单风格如同家规一般被维护着，这也是为其在发展和壮大的路线上护航的强大力量。

星之卡比 梦之泉物语

发售日：2002年10月25日　游戏人数：1-4人



2002年末这款复刻的梦之泉物语，凭借其简单的主题思路而大卖，以此可看游戏的受欢迎程度。而游戏中的设定也更为系列后作进行了沿袭的定位，其中卡比的各具特色的能力设定，是后来一直被人们所津津乐道的，而在十年之后的再度登场，保持一贯优点的同时，也引入更多能够增强游戏可玩性的要素。游戏不仅仅开始对完成度有所要求，而且还有一些不影响整个游戏主路线的隐藏要素，如此的调节就不会有人抱怨难度不够而不符胃口了。



本作不仅在系统和设定上有了改进，在游戏画面上也作了相当大增强，所有的场景和人物都全部重新刻画，不过这也是必然的。游戏还结合GBA的特性增加了联机的模式，将4个卡比融合到同屏对战与朋友们对战的乐趣是单机中永远体会不到的。

星之卡比 镜之大迷宫

发售日：2004年4月15日　游戏人数：1-4人

在复刻旧作的2年后，GBA终于有了自己的星之卡比了，这也是所有任迷们期盼已久的，原定于3月25日的作品延期到4月15日，这份姗姗来迟的大礼却带来了更多的变化。此番玩家



要让卡比在镜之迷宫中突破层层阻挠，以收集8片次元镜来恢复世界的和平，不过游戏却只有一个Ending，与系列各机种的前作有所不同。由于一开始的剧情设定卡比被一分为四，故可以从中选择有着各自不同能力的卡比来进行冒险，当然也可以展开多人联机的共同冒险，而且这回的多人模式中大家也不用都呆在同一屏幕中，可以分头依靠各自的特长能力配合来进行游戏。另外在系统上特别是动作上追加了不少新要素，吸引大物体等夸张动作，配以可爱



清新的画面风格，很容易让人陶醉于其中，而游戏时欢快的背景音乐也能让人始终保持一种愉悦的心情，不仅是MM们爱不释手的佳作，而且也是公车、地铁等闲暇时间最好的玩伴。不过令人遗憾的是尽管本作在游戏性方面的体现确实上乘，但其亲和力相比前作明显下降，销量反而不如两年前的复刻首作，不得不承认这是由于樱井未亲自参与所带来的影响，但对于系列一直墨守的“简单”家规的越位也确实令其失去了部分玩家，而这又尤以女性朋友们为主。话说回来，游戏总体的魅力还是并未受其影响，对于任氏传统玩家们来说这还是部上乘之作。所以还是强烈推荐女玩家们上手本游戏，尽管难度略有提升，但也不妨将其作为锻炼自己游戏能力的试金石，PG迷的巾帼们同样能够不让须眉，谁说MM们就不能成为ACT达人呢。





朱坚威	期中考试刚过，月考又将到来，什么时候才是掌机时代。
读者资料	17岁、男、浙江绍兴柯桥镇柯桥中学高二13班、兴趣：足球、CS、口袋等游戏

当恶搞遇见动画



EVA 福音战士的掌上默剧

文/绫小路义行　编排/雪人

1995年的时候，有一部日本出产的电视作品轰动了整个东瀛岛国……

"哦，那它的剧情是怎样的呢？"

故事的开始是一个个性有些内向的男生受到召唤从外地只身一人来到了东京，正当他着急彷徨地四处寻找前来接待的人的时候，一个明亮开朗的阳光女孩出现在他的面前。这个女孩就是前来接他的人……

"我知道！我知道！你说的一定就是《东京爱情故事》！"是啊是啊，那女孩大声地喊着："完治！永尾完治！"完治立刻欣喜地应声跑了过去，那女孩微笑着将手中的人名牌交到他手中，然后爽朗地说："我是事业部的赤名莉香……"——什么乱七八糟的！跟《东京爱情故事》根本就没有关系！我们今天要说的，乃是当年鼎鼎大名并成功使一个濒临破产的公司起死回生的究极感动豪华制作TV动画作品……

"什么名字？"听好了，坐稳喽，那如雷贯耳的名字乃《新世纪福音战士》是也！

"哦，与北京大名鼎鼎的'新世纪钱柜KTV'有什么关系？"

"呃……大概它们的老总是同一个人吧？"（雪人："拖出去煎了！"）

至少先让我们把这部动画和它的相关游戏回顾完，不然也实在对不起这次精心设计的标题啊，毕竟"E.V.A"这三个字母就代表了至高无上的恶搞精神。

"EVA与恶搞有什么关系？"E gao.Vs.Anime可不就是恶搞对决动画的意思吗？（雪人："……拖出去炸了！这个'炸'字，请念第二声。"）



GAINAX大概没有想到《新世纪福音战士》会为公司带来如此丰厚的回报，在寄予了破釜沉舟的希望勇气（…和爱）之后，《新世纪福音战士》的大红大紫就像演了琼瑶言情剧的女演员，就算红了眼眶落了眼泪也能获得无数追捧的掌声。这种基本上类似于坂口博信当年境况的历史重演，其实大致可以命名为"新世纪最终幻想"之类的RPG翻身代表大名——也许是考虑到专利权，也许是为了与剧情照应，总之"福音战士"取代了白魔导士，大摇大摆地在屏幕上风光无限。（什么？你说"新世纪福音战士"的名字也是国人翻译的？#￥·&*^%#）



故事真的是从一个男生受到召唤开始，不过召唤他的并非远方的天使，而来接他的也不是什么事业部的赤名莉香——"哦，我是事业部的赤……木律子的好朋友葛城美里！""哦，我是并不来自瑷珲的永……远也不会唱歌不走音的真嗣！"（雪人："……"）于是开场的十分钟就被这么两个没话找话说的陌生人给浪费了过去，还好十年前那会儿，观众的心理基本天真无邪并且同人女也没那么多,所以葛城美里开车载着真嗣疾驰而去也不会有人浮想联翩地猜想"这次是老牛吃嫩草"或者"这次是嫩牛吃老草"般的无聊。（雪人：我看无聊的是你才对吧？）

忘了说了，不管是嫩草还是嫩牛，我们主人公的名字都叫做"碇真嗣"。在得知真嗣的声优是那位绪方惠美的时候，大概还有不少少女天真地幻想着，能看到花一般娇媚的藏马般的男子驾御着又拉风又帅气的

田晓辉	吾候PG人憔悴，忍风雨，耐瞌睡。人生得意，知己难寻，不买PG难入睡！
读者资料	重庆市社会工作职业学院

高达类机动兵器作战——可惜没有一样是如愿的：男子并不娇媚而兵器也不帅气，瘦弱且内向的少年搭配长得好像我家墙角那只被拖鞋拍死的双齿蝼步甲（注：昆虫，鞘翅目步甲科，外表黢黑，比放了一个月的蜡肉油炒饭恶心）般的人型机器——"好般配哦！"少女们情不自禁地惊呼。的确，比较起同期许多靠外形和个性出位的其他动画男主角来说，真嗣那"芦柴棒"般的纤细的身材几乎被人当成是包身工而要被观众打入第三新东京市地下挖煤矿去，而从来也没有勇气喊出"嗷嗷！天马流星拳！"或者"咻咻！千柴烈火掌！"的忧郁个性，实在是一点都不配出演这么一部大制作动画的第一男主角。

可真嗣的努力却是有目共睹的：从一开始与美里同居，到接下来勇敢地按住绫波，再到乘人之危地偷吻明日香……最后连体积庞大的使徒也不放过地按在身子底下——哦哦哦，这少年进化论的论文着实有题有据，写得顺畅无比。（雪人：–_–b 你到底在想些什么呀？）如果不仔细说明，没看过这部作品的人大概要把它当成是不良动画永久封存吧？而多年后看到这部作品的新观众，则一定会充满渴望地吆喝着："上啊！美里，勇敢地推倒真嗣吧！GO！GO！GO！！"（雪人"……"）



在察觉到真嗣与父亲的疏远和他心中埋藏极深的孤独之后，体贴的美里热情地邀请真嗣去她家（当保姆）——我就知道美里一定生吞了最后那三个字！这位漂亮的NERV女特工外表引人注目，可私生活极烂：对外一副精明干练开朗大方的完美形象，但家里媲美垃圾焚烧场的凌乱不堪和没事总爱穿着清凉内衣乱跑的豁达不羁，总是会给男性观众"哦，我喜欢后者"的真实感叹。而家中仅有的一只温泉企鹅，除了兼职做做宠物之外，另外一个身份则是用来证实美里在回答律子问题时"我们真的没有什么"的最佳证据。

绫波丽的登场是超出所有人预料之外的事情——这个刚登场时并不很引人注意的女生，单是从姓甚名谁就能让人眼前浮现出"灵堂"、"羚羊"、"绫小路"这些恐怖的事物，却有着让家装公司回答出"灵玻璃？那是一种德国进口的高档装修材料，具有隔风、耐腐蚀、防原子弹等功效"的神奇魔力。她的面无表情和性格冷漠，一度惹得观众怀疑她是否提早患了帕金森综合症，但随后她表现出的单纯和深邃，却让观众立刻患上了帕金森综合症。尤其是真嗣送磁卡却碰到绫波在洗澡的那场戏：一个趔趄，一个绊倒，一条毛巾，一次咽口水……"那个叫庵野秀明的监督如此违背佛门清规戒律真的不要紧吗？""庵野秀明跟佛门有什么关系？""'庵'不就是尼姑住的寺庙吗？"（雪人："把绫小路拖出去炖了！"）

虽然对别人都是"关我什么事"的默然无声，连第一男主角也很不给面子地"没事请离开"，却在面对碇元度的时候表现出出奇的温柔和乖巧，果然还是"司令"这样的称号要比"司令的儿子"来得简洁利落振聋发聩啊！说她冷血，又不尽然如此，明明是少女的纤弱身躯，总是被残酷的战斗毁得支离破碎，血迹斑斑地终日与绷带为伍（我不该想起志志雄真是的！汨……）。她的内心冰冻得好像西伯利亚的严冬，对身边所有的人都没有任何防备但也毫不关心，惟有元度才能让她稍稍松懈一下绷紧的神经，露出比莽牯朱蛤还要稀有的笑容（请拉段誉参加六合彩，算我一注，谢谢）。绫波的奇特魅力令真嗣也情不自禁地想与她接近，比起美里"随时欢迎你偷看"的火辣大胆，绫波的"下次偷看请敲门"更具有神秘莫测的潜藏吸引力。（雪人："请不要按照绫小路的误导去想象实际画面……"）就在真嗣还在回味与绫波那一次跟《同一屋檐下》第二部剧情相似的邂逅时，绫波却在一次试验中发生意外，昏倒在元度怀中并赠给真嗣一个高深莫测的笑容："我是你后妈哦……"（绫小路被愤怒的读者用皮鞭绑玫瑰花抽死……）

明日香的到来，是庵野秀明为了不让片子太冷而特意从德国进口的暖炉（说起来，这德国的家具还真是好用），不过这明日香却并非什么原装进口的橡树厨具柜，而是镀了一层亮漆的国产木地板，就如同MADE IN CHINA的GBASP被运到日本销售然后又被人花重金买回国内一样的简单复杂化（还是小神游SP比较方便…）。可惜让日本人说除了日语以外的语言实在是件比不用勺子单用吸管喝光一瓶光明白雪酸奶还要困难的事情，明日香在接电话时自我感觉良好地说着英语和德语，观众却在止不住地抖落全身的鸡皮疙瘩——为了突出外国人说话时语调的上扬，每句末尾都扬高八度的造作和平日里说话的声调落差足以摔死一只壮年骆驼，于是电视机前的小学三年生难免要拉着妈妈的衣角："为什么那个日本大姐姐在说英语呢？""因为她刚从国外回来啊……""那为什么我没有出过国，但英语都要比她说的好呢？""……"相比起绫波的万年冰山，明日香有着长白山火山群般豪放（雪人："胡说！长白山根本就是休眠火山，何来热情豪放之有？"）。不是大叫大嚷，就是与美里互拼酒量（哦！又是一个清凉内衣女！），再不然就自恋地硬要强出头当小队长（居委会王大妈又来查电费了……），可是内心脆弱得根本不堪一击，在与第十五使徒战斗时遭受了精神污染，然后就自暴自弃地过起了看着破损的屋顶发呆加露天泡澡的生活（为什么我会听见欢呼声？）。不过为了抵抗第七使徒而与真嗣朝夕相伴的同步训练，却足以堪称经



孙恩光	千万不要把你心爱的掌机借给弟弟或妹妹玩，否则你将付出很高的代价（我尝试过）。
读者资料	15岁，男，河北省石家庄市自强小区57栋1单元402室，兴趣：看书、上网、玩GBA、PS2

典地重新颠覆了人们对芭蕾舞的既有印象——“芭蕾不就是一群人穿着很华丽的衣服在舞台上只用脚尖跳跃的舞蹈吗？”“笨蛋！芭蕾应该是两个长得很像双齿蝼步甲的机器人分毫不差地做着相同动作踢人的合体必杀技！”与EVA的同步率因为长期自我施加的压力而不断下降，直至TV版里后来被使徒秒杀，明日香给观众留下最深刻的印象大概就是她那长得几乎没人可以在第一次听到时记住的名字吧？（雪人：－_－# 你看动画的时候到底是在关心什么啊？）

说到葛城美里的时候，就不得不提到另外两个人：长得一点也不像赤名莉香的赤木律子，以及长得一点也不像三上健一的加持良治——“三上健一是谁呀？”“大概是三上真司的弟弟吧……”（雪人：“拖出去剐了！”）——这三个人本是青梅竹马的大学好友，但两位女孩都默默地喜欢着男孩，直到有一天，比较优秀的那个女孩因为车祸而离开了人世，只剩下她和他为了称霸体操界和进军甲子园而不懈努力着……咦？怎么一不小心扯出了《TOUCH》的剧情？！加持良治初登场的时候就以葛城美里的昔日恋人身份出现，他那与三上健一颇有共同点的风流个性对两位已经成为女强人的旧识来说依然具备致命的吸引力，稍后暴露出曾是明日香监护人则引发了八点档韩国家庭伦理剧的常见对白：“加持，我们还可以重新来过吗？”“曾经沧海难为水，除却巫山不是云……”“师兄，我就知道你心里只有李沧海那个X人！”“……”（雪人：“d－_－b！ 这好像是《天龙八部》……”）可明日香对加持的依恋分明撰明了“兔子不吃窝边草”和“老牛不爱吃嫩草”这两句农家经验的绝对错误，之后美里一把撕开了加持伪装的外衣，露出了他硕大的……特务头衔！（雪人：“－_－#！ 下次说话再大喘气我就扣发你的稿费！”）加持的卧底做的实在高明，在潜伏了这么久之后才以正派形象出场，引领美里看清“人类补完计划”的实质，这个惊天动地的大秘密本应该让观众震撼得手足无措，可那边厢赤木律子为了抢镜头而抛出的花边新闻立刻让“人类补完计划”成了被人遗忘的街头小报。十一使徒入侵终端电脑的时候，作为主要负责人的律子（一不当心就很容易用智能ABC打成“驴子”，汗…）利用母亲生前留下的关于制造MAGI的资料改变对应措施，这时暴出冷门的绯闻就是律子的老妈与真嗣的老爸曾经有过不清不楚的关系——“真嗣，原来我们是姐弟呀！泪……”“律子姐姐，可是我们已经相爱得不能失去



彼此了呀！泪泪泪……”——这种斋藤千穗式欠扁的伦理剧剧情再继续编下去一定会遭到读者耳光回应的。（雪人：其实我现在就很想扁你！）倒是碇元度老少通吃的兴趣广泛，反而给了许多年龄渐长的男性观众莫名的自信。剧情的后半段，美里的戏份也很抢眼，只是在加持和律子相继消失之后，显得有些势单力薄罢了。

渚熏这个人啊，是《新世纪福音战士》里最不能够遗忘的角色——就是哪怕被棒子打到头部也忘不了的角色……（雪人：“这个叫渚熏的，一定欠了大家很多钱！”）在铃原东治牺牲之后，一直没有人可以接替他的位置担任第四适任者，这时被某个不知死活的总部推荐送来的一个清清爽爽的少年，就是渚熏。与真嗣相同的简洁装扮会让人不由自主地赞叹一句“好般配啊”，和煦笑容的亲切更是真嗣那张苦瓜脸加糖加盐加酱油都比不上的，一句对真嗣表露心迹“我就是为你而生”的惊人之语，更是将渚熏高高在上地捧到了BL角色王者的地位上去。虽然出色地与三号机同步，其实渚熏身为最终使徒的秘密大家都是心中有数不想明说而已——“多么华丽而单纯的恋情，请静静地不要去打扰他们吧……”一脚踹飞同人女，渚熏在揭开了所有关于使徒的秘密之后，没有表现出半点痛苦地自愿被真嗣握在手里——他一定很享受吧？我是说他被真嗣操控的初号机握在手中——接着就是史上最经典的一分零六秒：在渚熏干脆利落地交代完后事和嘱咐人寿保险及财产受益人的名字一定要写真嗣后，初号机陷入了沉默，这长达一分零六秒的静止画面一度曾使当年还在与VCD苦苦挣扎的绫小路误以为J商卖给我的是劣质盘。由于前期投入过高导致经费不足，庵野秀明为了省钱，开始在最终几话极不人道地利用各种偷懒省钱的办法拍摄角色心理状况——明知道是骗钱的东西，观众还是忍不住在渚熏的遗体落入水中的一刹那感到由衷的心碎：“为什么财产收益人不是我啊！泪泪泪泪……”也正是从这个时候，石田彰这个当年默默无名的跑龙套，与林原惠一起成为了声优界无可取代的天王天后（渚熏与绫波……祝你们百年好合……）。



所谓的EVA，在加持良治和渚熏先后揭开谜底之后终于露出了本来的面目。以第一次撞击时捕捉到的神秘巨人为原型，利用先进的科学技术和非人力因素的力量共同缔造的强大兵器，事实上正是亚当的化身。至于被朗基努斯枪钉在十字架上的奇特肉瘤，也并非传闻中的夏娃（还好不是……），乃是传说中的撒旦之妻莉莉丝——我，我们真的是被这些诡异的物体孕育出来的吗？我不要呀呀呀……绫波克隆体的狰狞阴森也不断粉碎着无数纯情少年的玻璃心，至于她其实才是夏娃的事情——为了不在满地的玻璃渣子上多踩几脚，还是略过不提吧。

陈杰	不求PSP能掀翻任天堂，只希望有人能真正使任天堂感到压力，毕竟一家独大的掌机市场也该多些时尚了。
读者资料	23岁，男，200072，上海市闸北区运城路620弄14号201室，兴趣：运动、动漫、GAME等等



《新世纪福音战士》的轰动效应和连带的无数商业利润，一直是GAINAX不断炒冷饭追求的结果。虽然曾在PS2的机战系列中多次出战，但掌机上的机战却从来都没有发现过那几只与高达一比就显得很凶恶的怪物的身影。不过就算出战次数再多，那也不过是为别人做嫁衣裳罢了。除却漫画、手办和RENEW再RENEW的动画录像带、DVD等等周边商品之外，GAINAX自然绝对不会放弃游戏市场的巨额回报。

PC上曾发行过的《钢铁的女朋友》和《绫波育成计划》早就是FANS的心爱之物，尤其是后者，收纳了近千张在动画中未曾出现的绫波精美原画，一直是市场上供不应求的抢手货。但像《愉快的朋友们》这样的小制作试验品，因为品质的平庸，在玩家中引起的反响自然不算大。至于家用机方面，从SS到N64再到PS2，几乎跨越了各时代主流机种，但是各部主机上游戏的数量都不多，质量也良莠不齐。除了《绫波育成计划》的复刻版和SS上的《第二印象》之外，几乎没有什么作品能让人真正满意。

接下来就是看上去投入资金少但利润极高的掌机市场了——“EVA在掌机上有游戏吗?”很多人都会发出这样的疑问，当然其中也包含那个废柴的雪人。（雪人：“凸-_-#！敢说我是废柴！稿费全扣！）的确，《新世纪福音战士》在掌机领域的光芒实在太微弱了，微弱到几乎要被人忽略的地步，但并不能光芒弱就抹杀它的存在，就好像绝对不要因为绫小路太帅而觉得这世上其他的男性都不用再看一样……（雪人：各位先撑着，我去趟厕所……）绫小路最大的本事就是能挖掘出几个世纪前的文物，然后一点都不含羞地拿出来大家一起分享。（当然，所有权还是我的！）



在《新世纪福音战士》TV动画和剧场版相继播放结束之后，这股EVA热潮一直持续快十年的时间。2000年9月29日，任天堂赶在新主机GBA取代旧主机之前，在GBC上发行了一款名为《新世纪福音战士——麻雀补完计划》的益智类游戏。不用怀疑你的眼睛，“人类”早就不重要了，在拥有千万爱好者的“麻雀”面前，需要补完的还不仅仅是你会打出清一色的技术。除了利用动画中的人气角色来套入麻将的游戏方式之外，这套游戏还给玩家提供了一些额外的增值内容：1.使徒13番决战：选择3位福音战士与不断来袭的使徒决战（原来上帝和天使们也是喜欢打麻将的）；2.说明模式：按照行动计划的说明与游戏中的人物打麻将（所谓的“残酷天使的行动纲领”大概就是指下一次要赢谁的钱吧?）；3.自由对战：可以和动画片中的21位人物自由对战（这个时候突然又开始遗憾为什么不是XX麻将了……）；4.网上对战：可以通过联网和朋友们玩麻将游戏（不过那个时候的联网还是需要某种叫“连接线”的东西的，不像现在NDS无线联机这么方便）；5.赠品卡片：收集赠品卡的各部分，就会出现三张人物赠品卡（这个……除非是狂热FANS，不然没多少人会有那么多耐心的吧……）。



不单是GBC，在当时另外一台曾引来广泛关注的掌机WS上，也曾有EVA踪迹的出现哦。这套名为《新世纪福音战士——使徒育成》的游戏同样采用了养成作为游戏的进行方式，不过需要养成的不再是大众情人绫波丽，而是让玩家扮演加持良治作为本次的主角，以胚胎形态的第一使徒ADAM作为养成的对象，通过一系列的控制指令使ADAM生长达到一个新的水平目标，促使其迅速成长为巨大形态……听起来有些BT的目的，却是在WS时代的EVA系列作品带给玩家的另类惊喜。

为了庆祝GAINAX成立20周年，和即将到来的《新世纪福音战士》10周年，EVA游戏最新作也即将上市了，这次的标题是《碇真嗣育成计划》……不得不说GAINAX越来越BT了，在不能随意帮绫波换衣服和人设大换人的情况下（雪人：你到底是抱着什么心态去玩游戏的啊?），能否取得良好的销量目前还真无法随意预测。

《新世纪福音战士》是日本动画史上的一个奇迹，它开创的虎头蛇尾和令人发指的省钱拍摄手法都算得上是后世的楷模（雪人“——！”），但前所未有的深邃剧情和丰满完美的人物塑造，都令它无论经过多少年的时间，始终会在动画界最高的地位上悠闲地坐着哼歌。即使不用开口说话，就是用默剧一般的表现方式，压抑的氛围营造和厚重的世界观都将会为FANS心中留下永恒的印记。

最后想说的一句心里话就是：什么时候能出《渚熏育成计划》啊……（雪人：“你要倒赔给我们稿费啦！”）



顾晨亮	美版NDS竟涨到了2000多RMB，脑子有问题的人才会买呢！反正我是要等到春节以后了。
读者资料	15岁，男，100081，北京市海淀区大慧寺19号院2号楼3门5号，兴趣：学中玩，玩中学



责编/娜卡

**它们既存在于遥远时空的尽头
也存在于永劫之太古的溯源……**

人们的负面感情充满了整个世界，以细微的波纹相互连接，无数的地平线被战火吞噬。绝望、绝望，重复不断的悲叹叫声烧尽田野，烧尽山峦，接着烧尽了人们的思念。战乱的火焰将整个世界化为焦土。

就这样，争斗持续了不知多少岁月。

到底是谁、为了什么而发动战争,为什么必须战斗。在疲敝之中,斗争失去了它原本的意义——但人类并没有从战争的枷锁中解放出来。对亲手战斗感到厌烦的人类创造了他们的“代行者”，将它们送进争乱的大地。以人类的代言人之名驱驰在战场上的无数“战斗机械”只是“为了战斗而战斗”而已，约束它们的就是这样纯粹的存在意义。

人类的身影从战场上消失后，只剩下钢铁的破坏兵器的咆哮声响彻虚空……

为了战斗，为了战斗，为了战斗而战斗！

无数的战斗机器们开始自相残杀。金属片在几秒钟的时间内归于原子，沉默不语的战斗回路被热线化为灰烬。充满了爆炸声与硝烟，破碎的齿轮与机油散布在修罗场上。不知痛楚的机械兵器们在自身被完全粉碎的瞬间之前，都不会停下前进的脚步……

但是——

终于，在钢铁与硝烟的食物链顶端，出现了革命的人造士兵。

它们拥有可以称作无限生命的自我恢复能力，是绝对不会消失，绝对不会折断的最强之矛。而约束它们的，是在无论多么严酷的战场上都能够做出最合理判断的优秀人工智能。

它们被称为“ADAM”，是生于暴虐的伊甸园的,最强的自律型战斗兵器。它们的脚步所到之处，只会留下压倒性破坏的足迹。任何敢于抵抗它们的都会被蹂躏到体无完肤。

终于，历史又迎来了一个周期。

战斗的理由简单明了：将必须消灭的敌人，全部、全部毁灭掉。

终于，这个世界上已经不存在称为“敌人”的东西。永恒的战争经由最强的人造人之手，画上了句号。

但是，战争结束的同时，也夺走了ADAM们的存在意义。这个没有需要将枪口对准的目标的世界,已经不再需要它们的力量……

傲慢

在询问自己为何存在的那个瞬间,已经揭开了无止境的思索中战斗的序幕。

杂讯掠过视野，硝烟在黑暗中弥漫。我感受到空气仿佛被膨大的负面质量所侵染一般的错觉。

——错觉?

为什么，我的脑子里会浮现出这种充满了不确定色彩的词汇?

这里是“塔”的一层，坐标23-442。倒在我脚下的是在塔中总数超过50000的ADAM之一。在这里能看见的都是敌人，为了多看一秒世界，就需要付出数千枚弹丸及血流成河的代价。

倒在我脚边的ADAM也不过是一个敌人、一个排除对象，仅此而已。

杂讯掠过视野，硝烟在黑暗中弥漫。我感受到空气仿佛被膨大的负面质量所侵染一般的错觉。

——错觉?

又来了……为什么要生存? 我因这种不安定的想法而感到动摇。

在有些歪斜的视野之中，杂讯逐渐扩大……终于充满了整个视界。如同灰色的海洋一般，侵蚀着我的神经。

“AI CELL……?”

“把它理解成一种强化战斗服就可以了。”

“我们的部队要测试这东西吗?”

又是杂讯。

“队长，军方那些家伙为什么要我们来作这种任务?”

“不要一直罗嗦不停阿尔卡麦昂，佣兵没有选择任务的权利。”

“切，吕卡翁你摆什么架子！”

那是我认识的面孔。眼睛充满血丝的白发男子和看起来有些神经质的瘦高男子。

“怎样都无所谓，反正杀就可以了。”

“哼,米诺斯还是一如既往地对人生毫无迷惑呀。”

“我懒得和你这个惨杀绅士废话,斯宾克斯。”

在激烈摇晃的运输机中，眼神浑浊的男人在与他旁边看来很温和的中年男人斗嘴。

“破、破、破坏……嘿、嘿嘿。”

小引	好想看看绫小路到底长什么样——会不会很“异形”?
读者资料	18岁，女，136000，吉林省四平市实验中学二·七；兴趣：看《掌机迷》

“别着急，布利阿雷奥斯。猎物是不会逃走的，哼哼哼。”

“对、对哦。斯坦提乌斯，你说的很对哦。”

正在安慰目光呆滞的巨汉的，是穿着迷彩大衣的妖艳男子。

另外，在稍远一些的地方看着他们的，是目光中充满了冰冷和虚无的男子。当我与那个男人目光相对的瞬间，杂讯再次涌来，我的意识飞到了另一个地方。

枪弹、硝烟和叫喊声。没错，这也是我看过的景象。

“队长，这战斗服很厉害呀，如果有它的话……”

“等一下，别太突前了，马尔斯！”

“没事的！我已经不是新人了！”

枪弹、硝烟和叫喊声。

“厉害！厉害！被子弹打中也不疼不痒！”

“马尔斯！先退回来观察一下状况！马尔斯！”

“去死吧！去死吧！去死去死去死！！哈哈哈哈！……嗯？”

射击的火光突然停止，寒冷的寂静盖过了远处传来的惨叫。

“啊？哎？这、这是怎么回事？队、队长……？”

“怎么了？赶快报告！”

“真奇怪，哎？战斗服……AI CELL溶、溶化了……啊！！！”

仿佛要透过耳机盖住所有声音似的，乱射的枪声响彻云霄。

接着，又是杂讯。意识回到了漆黑一片的塔中。

倒在脚下的ADAM已经变成了液体状。在杂讯之海对岸见到的惨剧，是傲慢者接受的，名为报应的惩罚吗？

意识恢复了安定，之前覆盖整个回路的不安之已经散去。

为什么会看到自己应该没见过的光景？明明是在研究所生成的自己，为什么会保有数据中不存在的过去记录？

在我的眼前，是前往塔二层的道路。那么，现在除了前进也没有其他选择了。排除所有的敌人，前往塔的顶层，这就是我要做的全部。

嫉妒

我渴望的是不幸，我放弃的是悲剧。映在我眼中的全是战场，我遇到的全都是敌人。

现在位置——八层高塔的二层与三层之间的地点。

任务内容——消灭遇到的一切敌人，前往下一层。

只要前进就行了，只需要前进。这是席卷现在一切的不成文的规则。

一切战斗用的武器都要靠称为掠夺的生产手段来自给自足；杀戮的代价是延长自己的生命；在不断打倒敌人之后让自己变得更强大，生存率变得更高——这是简单而明确的、地狱的方程式。

违背道德的、各种各样的罪恶渲染着这里。旧约圣经里提到的七宗大罪充满了整个空间。

骄傲、嫉妒、愤怒、怠情、强欲、饕餮、以及邪淫。

我虽然无法感受到这些感情，但自己的数据库中却刻下了这一连串的文字。

为什么？

只是为战斗而存在的自己脑中，为什么会有这样的资料存在？而且，为什么这些词语会如此地令我意识动摇？

“傲慢”，在这个词背后，我看到了沉溺于自己力量而自灭的佣兵。

那么，“嫉妒”呢？

那是妒嫉他人的力量，否定自身的现状的负面波动。我很清楚，我对这种感情十分清楚。

接着，我的意识再次飞向杂讯之海的对岸。

“也就是说，从马尔斯遗体上夺走AI CELL的人，就是杀害吕卡翁的凶手？”

“对。吕卡翁的手上还握着匕首，这说明他不是被偷袭，而是死于战斗。那么他很可能是与抢夺AI CELL的人对峙，然后被杀死的。”

“但是，吕卡翁不是也穿着AI CELL吗？不会那么容易就被干掉吧。”

“就算是缓冲力令人吃惊的AI CELL也不是完美无缺的，马尔斯就是因为冲锋枪的余热导致战斗服故障而死的。”

“唔，AI CELL似乎缺乏耐热性。那么杀死吕卡翁的人大概发现了这一点吧。真是了不起，就这么把他给烧掉了。”

“斯宾克斯。”

“哦，对不起。”

“那个人到底为什么要收集AI战斗服呢？”

“很简单。他不希望有和自己一样，或是比自



己强的人存在。妒嫉心就像是人的天性一样啊。”

妒嫉他人的力量，那是人类自我的根源吗？接着，以歪曲的形态显露出来的，名为嫉妒的感情，产生了新的罪恶。

“是那家伙……能做出这种事来的，只有那个家伙……”

“冷静一点，米诺斯。”

“……状况已经很明白了吧，队长。要我冷静……哼！”

“那家伙不在这里。那么可以肯定，就是古留皮斯那个混账偷走了马尔斯的AI CELL，又杀了吕卡翁……然后逃走了！”

“古留皮斯的位置已经确认了。”

“那么现在就不是坐、坐下来聊天的时候啊！我饶不了那个混账，饶不了他、饶不了他！你们不去的话，我、我一个人去宰了他！”

“等一下，米诺斯！回来！”

……过了一段时间，在距离野营地2km的地方发现了被夺走AI CELL的佣兵遗体。他的脸上涂满了愤怒，仿佛要诅咒世间一切般凝固着。

——我的意识再次被拉回塔中。接着，混乱的呼吸与斗争本能令我注意到靠近自己的“东西”。

“你也是……来杀我的吗？饶不了你，饶不了你饶不了你！”

我把满腔的怒气都发泄在面前的ADAM身上，挥下附有利刃的手臂。死之旋风掠过装甲表面，为生存的斗争再次揭开了帷幕。

为了下一秒的未来，必须付出血的代价。

愤怒

生存下来是为了前往另一个死地。一次的胜利只不过是到下一次试炼的通行证。

像是在被明灭闪现的枪火追逐一样，我以两秒之差躲过着弹点，滑入掩体背后。墙壁被刻上新的弹痕，粉尘像要切裂黑暗一般升起。

“怎么回事？只擅长逃跑的人也想来打倒我？”

冥冥之中死神的声音回响着。

不——耳中未闻声响，但是意识却清楚地收到了那叫喊。

“你一直就是这样，队长！明明有本事却不愿使用，光是不停地逃跑。你到底在怕什么？到底是为什么不还手？”

那声音穿破了黑暗，像钉子一样楔入脑海。这时冰雹一样的弹雨落在地上，爆出朵朵烟云的同时减少着隐身其后的障碍物的体积。

“就放弃一次意识吧！把一切托付给本能！”

弹丸的爆音在为脑海中的话伴奏，那正是要吞噬自己生命的恶魔的咆哮。

在塔的第四层上的是同为ADAM的对手，他今天是第一次见到这个家伙。

为什么？那声音的主人知道我的事，还叫我“队长”？这和我体内随时随地都会发生，而且越来越频繁的数据库混乱会不会有关？

一旦发作，让人眼前发昏的杂讯就会组成一个个镜头，把数据库里没有记载的事情展现在眼前。现在又来了。

“马尔斯，吕卡翁，米诺斯，还有古留皮斯自己带的，现在古留皮斯身上已经有4件AI CELL了！”“莫名其妙，到底AI CELL是什么东西，不仅仅是强化服那么简单吧？”

“我，我，我也留上心了耶。”

“已经有伤亡了，快说话啊，队长大哥！”

在实战中测试身上这件经过了特别强化处理的战斗服的效果，我的佣兵部队的任务就只有这么多。那叫“AI CELL”的强化服到底有什么底细，为什么我的小队被作为小白鼠相中了。关于这些非任务性的问题，雇主——军方的研究机构“丢卡利翁”那边一个字也没吐露过。

不过即使不加说明，身上这件东西并非普通的强化服这一点，我们已经深刻体会到了。除了能缓和任何强度的冲击力的惊人保护性，在遇到危险时它仿佛有智慧的活物一样会自动采取行动作出防备。人根本感觉不到是“穿着”它，而是好像别的生物附在身上了一样。

“队长，我在说话呢，队长！”

我的一个部下，阿尔卡麦昂带着神经兮兮的表情向这边看过来。

“怎么办，这样下去，咱们只会被古留皮斯干掉。”

“嗯，根据以往的行动判断，他是盯上我们了。”

“没错，这下大祸了，完蛋了完蛋了。”

像是不满于用平静的语气说出可怕事实的斯宾克斯的镇静，斯坦提乌斯恶作剧似的笑了起来。

“先，先撤退吧。逃命要紧啊！”“布利阿雷奥斯，说什么傻话，那家伙已经身穿四件人工智能AI CELL了，为了夺取收集剩下的AI CELL是绝对不会放过我们的。怎么办队长？”

所有人的眼光全落在我身上。在闭上眼思考了一阵之后，我打破了沉默。

“现在撤退只会更加危险。我们要同心协力，想出办法干掉古留皮斯！”

“也，也只有这么办了，真是倒霉到家了。”

“怎么了，斯宾克斯，有什么问题吗？”

“不，队长，其实是……还有一个办法。”

“咦？真凑巧，我现在想的，多半也是那件事。”

“到底在说什么啊，你们到底想到了什么？”

李享	游戏是人的天性
读者资料	22岁，女，610064，四川省四川大学法学院2002级；兴趣：游戏、漫画、卡通



“古留皮斯手上有4件AI CELL，而现在这里有5件。”

“嘿嘿，4对5，鹿死谁手还未可知，我还没想到这么有意思的事呢。”

“啥？你们到底在讲些什么？”

“只要在这里的人中随便哪一个穿上全部5件，就能摆平古留皮斯那家伙了。”

“咦？就这么回事？”

“就·是·这·么·一·回·事。”

在这句话出口的同时，斯坦提乌斯的手中亮出的冲锋枪伴随着哒哒哒的枪声喷出了火舌。

“混蛋！去死吧！！”

在近距离吸收了子弹的动能的阿尔卡麦昂像一张纸似的飞了出去，即使有人工智能AI CELL的缓和作用，仍然免不了命归西天。

“为了活下去，用硬的我也要拿到它！”斯宾克斯的声音仿佛死亡竞赛的发令枪，这场竞赛的奖品只有一个———生存。我试图制止自相残杀的命令，也完全淹没在了冲锋枪的四重奏中。

闪回的镜头留下的灼目残象渐渐消失了，让位给无尽的黑暗。

“还是只想逃命吗，队长？你逃得了一辈子吗？”

狂乱的ADAM的声音已经很难影响我的意识了，现在眼中剩下的只有必须消灭的敌人。等下一次的射击停止时，就一鼓作气冲上去，直接撕裂那家伙的咽喉，一切就结束了。眼中只有力量的家伙，唯一听得懂的语言就是力量。对付他们只能以暴制暴。

强欲

自己手中的剑，也会反过来伤害自己。染红白刃的鲜血及将四周渲染成黑暗的寂静，支配着这座高塔。

第五次爬完楼梯后，查看了一下状况。干掉4楼的看门者时狠狠挨了几下子。不过不要紧，这伤会愈合，只要有时间的话。

只要——有时间的话。

无论受到多么大的伤害，只要机能没有完全停止，ADAM都会恢复。何况现在受创的只是表面的纳米皮肤。随着时间的流逝它终将恢复到受伤以前的状态。

但是身体之外受的伤是时间无法治疗的，他知道这一点。他曾经见过它，数据库里那些冰冷地排列到目不能及的远方的0和1之外的真实。好像海市蜃楼一样在光芒中浮现，又像太阳下的露水般消失，那过去的图像。他曾伸出过手试图捕捉它，但每一回它都像空气一样从指间溜过。

每回醒来，老子还是呆在这个鬼战场。老子？他苦笑了，是的，这个第一人称已经变得很上口了。

我除了数字编号也有一个名字，一个可以在全世界面前大声念出的名字，似乎是“格拉姆”，真是怀念啊。

从记事的时候起，所有的时日就全是在战斗中度过。为了保住性命而战还是为了夺取性命而战，现在已经交织在一起无从分别。心中清楚的只有一件事，只要一停止战斗，自己的人生就等于画上了休止符，哪怕是为了抓住下一秒钟的生命，就必须战斗下去。

这么可笑的事情却是过去和现在都通用着的不成文法律。自己之所以选择佣兵这行当，可能就是因为以自己的人生轨迹而论，找不到别的去处了吧。在别的孩子握玩具枪的时候就拿起了真枪，在别的孩子用木头剑打闹的时候就擦拭着刀上的血迹。

只是，没有别的办法可以活下去时做的选择，可以称为选择么？

生与死，这两个简单的名词令自己的人生变得充实无比。

自从端起了佣兵的吃饭家伙，大大小小也打下了百多仗，逐渐获得了部队的信任，赢得了身经百战的名声。在普通人眼中的一个年轻人已经被磨炼成了一个老兵。

曾有许多次千钧一发，不得不从尸体堆中挣扎着爬出的经历；曾有许多次身陷绝境，身边的同伴纷纷倒下的经历。是死是活其实全看运气好坏，自己也为这问题搞得头昏脑胀的，为什么就挑上了我呢？

而且，活下来真的就是运气好么？这样活下来加深罪衍，和永在阿鼻地狱受业火煎熬有多少区别？这种迷茫在被死神抓住前，会自始至终伴随着这苦难的人生之旅吧。

把遥远得犹如前世的记忆甩到脑后，今天又将是染血的一天。

让非出于自身的意志拨动自己的命运轮盘，光是想想就叫人头皮发麻。

“活，活下去真他妈麻烦哪，我，我说，咱不玩了好不，啥都不干了行不行？”

面对着无休止的弹雨，一个ADAM发狂似的叫起来。

活下来的确不是一切轻松的事儿，不过我还没懒到因此放下自己的命不管的程度。

只要干掉了那家伙，这一层的ADAM就被清扫干净了。我的身后已没有退路，虽然不知道前方有什么在等待我，但不用多久就可以搞清楚了。我查看了一下枪中装填的子弹数，踢开床向着火雨正中扑去。

为了抓住下一秒钟的生命。

邪淫

世界上每多出一束光线，就会多出一道黑影,这一点同样适用于人类的历史。

每往上前进一步，那种让人不快的躁动就增强一分，那感觉仿佛是天上降下的黑暗透过全身。

遍体鳞伤，这对于一个ADAM来说意味着受的伤超过了自身的极限，是一个不光彩的名词。

作为完全战斗体降临在世上，死于手下的强敌不计其数，不死鸟般的生命力，能把所有的武器变为身体的一部分随心所欲地使用。这样的怪物是不可能被打败的。

如果它和注定只能打胜的士兵较量一番，那炽热的战斗场景必定令人目眩神摇。在这种一直波及到纳米层次和小数点层次上的决斗当中，获取所需要的：百分之一的运气和百分之九九的击败对方的强烈意志。

意志，也许它就是自我的代名词。

对于ADAM来说，自我本是不属于自己的一个名词。发现自我当中有这样一个东西活蹦乱跳，是在不知多少次用血洗净了身体之后的事。

当自我意识的魔盒打开时，首先意识到的是自己身处于一个只有无尽战斗的修罗界，实际感受到的，仍是深深的绝望，连同那深植骨髓的脱自野兽本能的求生欲。剩下的居然还有一丝丝希望，希望能早日跳出杀与被杀的轮回去一个无需战斗也能生存的世界。

尽管连自己也不相信这种幻想有一点点实现的可能，但还是在心底保存着它。

就是这一点点希望，使我一次次击倒面前的敌人,使我能够在数万子弹的暴雨下生还，使我能够站在这里，使我能够往上爬。

在消灭7层的看门者时，我都不敢相信自己真的还继续活动着。负伤的身躯已经连眼球和压在扳机上的手指也动不了了。只是纳米皮肤的活动还在紧锣密鼓地进行着。我就这样蹲在那里。在从1层上到7层的途中，我遇到了7个ADAM。他们的身体中应是没有意志的，却向我露出狰狞的獠牙，显示出难以置信的反应，同我进行死斗。

他们令我感觉我不是在和ADAM，而是和7个久已不见的旧日朋友战斗。没错，他们的行动太像我记忆中当我还身为人子时，地狱也敢跟我闯的一帮部下了。

这绝对不是过去记忆的碎片所产生的幻象，简直是圣经中的七宗原罪有了肉体出现在自己面前一样……

因为自己的傲慢而横死于地的年轻佣兵马尔斯；

眼里燃烧着对力量的嫉妒的寂静杀手吕卡翁；

从头到脚散发着愤怒，呼喊着颓废的米诺斯；

对自己的存在意义十分懒惰，从来没有过生气的布里亚雷奥斯；

无法掩饰住包藏的贪婪的绅士杀手斯宾克斯；

仿佛为占有欲所驱使，要吞尽所有对手的战斗狂阿尔卡麦昂；

把战场当舞台取人性命当表演的享乐主义者斯坦提乌斯。

它们是神加诸人类的枷锁，是千万不可涉足其中的深渊。

就算是想破了头，也不可能得出答案。不过好在身体开始逐渐回复知觉了，四肢又可以挥动自如了。

剩下要做的事只有一件：再往更高的楼层攀登，一直爬到8楼。在那里有什么样的考验在等着我？有什么样的命运在期待我？

我尽量用兽类的战斗本能将那点对不确定未来的小小幻想压抑住，迈出了最终决战的第一步。

饕餮

当我以为已到达了终点时，下一次战斗的锣声又已响起。

在无机质组成的黑暗中，“那东西”的确是存在的。

以前听说过一种让人病倒的空气叫瘴气，现在我深信它就是指的在这一层的沉重的，让人不快的空气。

塔的最顶层，无数人临终时眼光指向的地方,一旦踏足其上，我就感到了非比寻常的强烈压迫感。那是一种让人无法呼吸的，笼罩一切的重负,从太虚之中伸出爪来将我牢牢攫住。然后它的本尊。

开始在空中凝结成形——————台ADAM出现了。

“老天爷，怎么又是……”

这是夹在余音当中的一声呻吟。

“是你在这儿出现啊……”

当听明白这话时，我的脑里塞满了问号。

“又是我”？我以前难道来过这里？我的疑

念自然而然变成了声音，从本来不知疑问句为何物的生体兵器口中吐出，下一句话就是“告诉我，我到底是什么？”

“你没有必要知道这种事。”

眼前的ADAM一句话就封死了所有的问题。但它的声音在我记忆之塘的深处又搅起了狂澜。

怠惰

身负了全部七宗原罪之后，男人继续在前进。

具有人工智能的细胞AI CELL是人类为了创造新的人类而研制的。组成全身的细胞都拥有同一种意志，都可以自由地变成任何形状。

研究机构为了让它具有完整的智能，进行了细胞和人类接触的实验，实验的小白鼠当然就是我带领的佣兵部队。方法是将AI CELL制成的战斗服穿在身上，将一举手一投足都记录在数据里，从而使得智能程度提高。

进行任务委托的军方研究机构丢卡利翁，把我的佣兵部队组成了特种部队在几个战场来回奔波。他们的头头威尔基里乌斯博士本人正是吹给ADAM这种新生物一口气的造物主。而我的部队由于神秘的AI CELL的作用发生内乱，8件AI CELL全部被部下当中的一人——古留皮斯夺去了。

过去的同伴现在成了不共戴天的对手，本应指向一个方向的枪现在张着黑漆漆的口互相凝视。

他为什么那么想要力量？

他要力量想要干什么？

我既不会读心术也顾不上去想，脑子为了想出从眼前的人形台风肆虐下逃脱，从死亡国度拔出已经深陷的一只脚里逃脱的方法正在同交织的恐惧感搏斗，努力寻找脱生的对策。可惜，没有任何方法可以逃生，我现在是古留皮斯网中的一条小鱼。

“你有什么目的，为什么……连同伴都杀？”

“你没有必要知道。”

这个男人用极其平静冷漠的语调回答，脸上一点表情也没有。

子弹打光了，刀刃砍缺了。现在仅剩的就是充满着绝望的意识。

不——我想活下去，我要活下去。我不能死在这种地方，所以我需要武器。

哪里有武器！！

这个念头闪过脑海。

令人惊异的事发生了。本来包着全身的AI服集在胸前一点——成了武器！

“这是什么——？！”

我用极其惊愕的眼光审视着胸前的同时，它迸出一道电波，击倒了古留皮斯。我得以死里逃生。之后我把引起悲剧的祸首AI CELL藏了起来，然后失去了知觉，那就是佣兵格拉姆最后的人生旅程了。

现在站在我面前的鲜红的ADAM，赫然便有着过去战友古留皮斯的面容。

“此路不通。”

“……”

我处在和我那天用AI CELL的功能逃出生天时一样的处境：已经无路可退，我只能再一次干掉他。

下定决心后，我奔向最后的战场，准备敲开地狱的大门。

天国之门看来是如此的近，一伸手就能触到，但是狂乱的风暴把一切希望吹得烟消云散。

5分钟后——

一台ADAM的活动完全停止了，变成了一滩液体，它流淌着寻找出口，然后从塔的顶层往下，一层一层地跌落。那里面存放着关于我过去的记忆。那是试图打开另一世界大门的ADAM最后的结局。

跌落到底层的液体形成了ADAM的姿态。这是一个完全没有任何记忆的如新生婴儿的ADAM，它将开始登上阶梯——那是永无止境的炼狱的开始和结束。

（全文完）



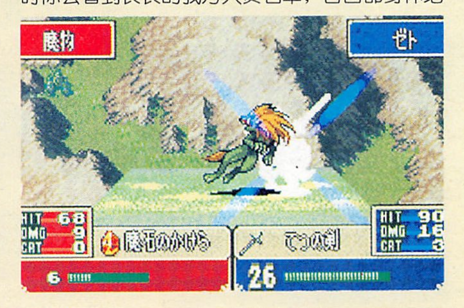
我与纹章的轨迹

文/石毅强
编排/娜卡

气势宏大的圣战交响曲，是纹章最先感动我的地方，几部《火炎之纹章》都是由它开场的。它就像一首影响了几辈人的超白金销量唱片，每当人们听到它耳熟能详的旋律时，心中总是充满了感动。而后呢，又转化为跃跃欲试的热血沸腾。作为超级Music Fan的我，甚至把它与约翰·施特劳斯的《蓝色的多瑙河》并列存放于MP3之中。嗯，这便是《火炎之纹章》的初始界面，伴随着圣战交响乐的背景衬托，《火炎之纹章》的序幕缓缓拉开了。

作为S.RPG鼻祖，《火炎之纹章》有着丰富而又简便的操作系统，即使是新手上路也不会觉得难以操纵。像RPG一样的完整剧情，也让每位玩家完全的投身于庞大的故事中。伴随着主人公的世界观，你会逐渐的了解并融入到另一个奇妙的世界。忠诚、友谊、亲情与贪婪、邪恶交织在一起，任由你来闯荡，角色的结局会怎样，也都归因于玩家你了。你会忍心让一位善良美丽的飞马骑士，为寻找姐姐而加入队伍，在战斗中牺牲吗？你会忘记对她的承诺，而让她去与姐姐失之交臂吗？我相信充满爱心的你是不会这么做的。

按照惯例，游戏刚开始时，主角的伙伴很少。两名骑士，一名圣骑士，一位重装甲兵。但随着剧情的深入，越来越多的同伴会加入，如果重视收集的话到了游戏中后期，在选择出场人物时你会看到长长的我方人员名单，各自都身怀绝技，由于出场人员数量有限，你甚至不知道该选谁好了。一碗水能否端平，也就看玩家你了。游戏达人们当然也不能错过任一位可以收入的同伴，这种同伴收集的模式，也大大增强了游戏的乐趣。是呀，谁不希望自己的朋友越来越多呢，众人拾柴火焰高，团结起来力量大，朋友多了路好走嘛。



在短兵相接时：枪克剑、剑克斧、斧克枪、暗克光，弓箭克飞行等等这样的武器相生相克设置则让聪明的玩家在与AI作战时，总能占尽先机。每当我的游牧弓箭手秒杀一位自以为是的飞龙骑士、每当我的剑士两剑轻松了结一位邪恶的海盗时，闪闪发光的兵器总是让人充满了爽快感。说到这里，就不能不提让人眼花缭乱的必杀技了。由于它存在一定概率问题（取决于幸运值、技巧值、速度等个人能力），且一旦使出，攻击力将成倍增长。所以在观察敌我双方交战时，我们总是希望能出现必杀技。擅长出必杀的一些职业，当然也常被玩家们偏爱，事半功倍嘛。



游戏中，各式各样的计算公式，也将SLG那种需要玩家深入思考，策划第一，战略第一的游戏风格发挥的淋漓尽致。因此一些擅长数学的朋友们甚至可以精确地计算出什么时候可以出现必杀以及将使对方损血多少，只要你愿意去做数学计算，布置完任务后，游戏运行结果和你的计算结果一定是相差无二的。

“同学们，下面说说这次模拟考试的成绩，应该说很不理想……”，还是学生的同胞们一定向我一样，反感上面老师说的那些话吧。可能也像我一样期盼假期又厌恶考试吧。让我们的思维来发散一下吧，换个地方，如果给你的游戏水平评分，把每一次游戏都当作一次考试，而通关后的总评则作为毕业成绩，你还会厌恶这样的考试

吗，呵呵，我想恰恰相反，你一定会对考试充满期待的。纹章就为你提供了这样的平台。那些追求S级评价的高手们，更是在极限难度下，将战术水平发挥到了极致。

朋友在一起时间长了，难免产生情意，这是人之常情。《火炎之纹章》也一样，当两人在一起并肩战斗时间长了以后，他们之间便可以互相支援，这种支援可以有效的改善和提高双方的各项能力。男女同伴之间支援程度达到一定级别后，还有可能在通关通道中看到他们喜结良缘的景象。

《火炎之纹章》世界里，有着种类繁多的职业。不同的职业，有着完全不同的特点，首先，通过外表就很容易区分出来。人物各项能力也有



很大差异，比如重装甲兵，物理防御能力超强，但技巧差，命中率低，行动能力弱。精灵小巧的剑士，命中率高、容易使出必杀技，但防御力则较低。飞行系的战士虽然各方面都较为平均，但对弓箭手却是敬畏三分，望风而逃。而魔法系又有与其相对应的特点。与职业相关联又有各色的兵器，比如骑士的枪、剑，魔法师的权、魔法书,海盗与重步兵的斧等等。各类武器会随着不断的使用而损坏，损坏后自然要换新的啦，有些兵器可以在拜访某些村庄后得到(一般是一些好心的村民赠送的)。但最主要的还需自己花银两从武器店里买。嗯，看来当时的商品经济体制已经很发达了。

随着经验的不断增长，当各职业角色等级超过10级以后，便可以通过一些特殊的道具（骑士勋章、魔导戒指、天空之鞭、英雄之证等）进行转职了，飞马骑士可升级为独角兽骑士，重步兵转为将军，魔道士转为贤者，弓箭手转为狙击手等等等等。每种职业都有很炫的转职画面，经过一阵雷鸣电闪之后，经过强化与新生的角色，冒着火星隆重登场了。如果练满20级，转职后的各项





技能都会有质的提高。顺便提一下，转职这种设置是本人最为挚爱的一项hobby了。当看着手下爱将暗魔道士转职为黑暗祭祀、飞龙骑士转职为龙将军的时候，心中的喜悦真是难以言表呀！

人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，天有不测风云，自然界是这样，《火炎之纹章》世界也不例外。有时由于剧情的需要，你将会在月明星稀的夜晚、或者风沙雨雪的天气状况下与敌人展开周旋。而在此时，大部队将会在很多方面受到影响。比如：在风沙天气或是夜晚作战时可见度会变得很低，这时就需要火把来辅助照明；而平时善于驰骋疆场的骑士们在有些特殊情况下，移动能力低的可怜。这时作为军事的玩家们就需要对整个部队的战略部署作出很大的调整，以便能够在战斗中运筹帷幄。

不知不觉间，已经写了这么多文字。不过笔者在这里所做的介绍，只能说是《火炎之纹章》世界的冰山一脚，I hope you could have a try……

回想着自己与纹章一起成长的轨迹，不禁感叹如白驹过隙般飞逝的时间。我想，很多年以后，或许会有那么一天：我们的后辈们团坐在一起，谈论着有关任天堂的话题，继续着《火炎之纹章》永恒的传说。

（请作者速将详细地址告知本刊,以便发放稿费。）

朱晶	爸妈的封建思想竟说女性不能玩游戏机。我就说雪人也是女的。（另外说一下，我还在玩GB呢）
读者资料	14岁、女、200060、上海市安运路38弄16号亭子间；兴趣：穿漂亮衣服

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　统计截止时间:2005年1月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月1日	口袋妖怪～缪斯的逆袭完全版	AM3	GBA影片
2005年1月6日	世界传说～换装迷宫3	NAMCO	RPG
2005年1月13日	马里奥派对ADVANCE	任天堂	ETC
2005年1月20日	冒险王	BANDAI	ACT
2005年1月20日	霍比特的冒险～指环王前传	KONAMI	RPG
2005年1月27日	三国志英杰传	光荣	S・RPG
2005年1月27日	三国志孔明传	光荣	S・RPG
2005年1月27日	加油！躲避球FIGHTERS	BANDAI	ACT
2005年1月27日	侦探神宫寺三郎～白影少女	MMV	AVG
2005年1月预定	大众软件系列～欢乐纸牌20	SUCCESS	TAB
2005年2月3日	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	S・RPG
未定	超级口袋战士ⅡX	CAPCOM	FTG
未定	索尼克ADVANCE3	SEGA	ACT
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	KONAMI	ETC
未定	LEGENDS 复苏的试练之岛	BANDAI	RPG
未定	洛克人EXE5 卡奈尔之队	CAPCOM	RPG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　统计截止时间:2005年1月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月20日	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
2005年1月27日	苍穹之巨龙	BANDAI	ACT
2005年1月27日	火车模拟＋电车GO!东京急行篇	TAITO	SLG
2005年1月27日	炼狱	HUDSON	A・RPG
2005年春	BLEACH	SCE	FTG
2005年2月24日	新天魔界～GOCⅣ Another Side～	IDEA FACTORY	S・RPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE・ENIX	A・RPG
未定	首都高BATTLE	元气	RAC
未定	CODED ARMS	KONAMI	FPS
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S・RPG
未定	EX人生游戏PSP	ATLUS	SLG
未定	山卡MAX PSP	ATLUS	RAC
未定	公主王冠PSP	ATLUS	SLG

赵鑫	我是SONY的强力FAN，希望能与其他SONY FAN交朋友。
读者资料	20岁，女，750021，宁夏大学新校区111信箱；兴趣：玩PC GAME、PS2、GBASP

未定	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
未定	胜利十一人	KONAMI	SPG
未定	战国CANNON	彩京	STG
未定	RS Revolution	SPIKE	RAC
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT
未定	捉猴P!	SCEI	ACT
未定	天地之门	SCEI	A・RPG
未定	太鼓达人	NAMCO	ACT
未定	永恒传说	NAMCO	A・RPG
未定	天外魔境	HUDSON	RPG
未定	炸弹人	HUDSON	ACT
未定	机动战士高达	BANDAI	ACT
未定	火影忍者	BANDAI	ACT
未定	海盗路飞	BANDAI	ACT
未定	龙珠Z	BANDAI	ACT
未定	天诛	FROMSOFTWARE	ACT
未定	牧场物语	MMV	SLG



本期最新NDS软件发售时间表

统计截止时间:2005年1月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月2日	蜘蛛人2	TAITO	ACT
2005年1月2日	CATCH! TOUCH! 耀西!	任天堂	ACT
2005年2月17日	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年2月24日	Anaza Code～双重记忆	任天堂	AVG
2005年2月24日	Meteos	BANDAI	PUZ
未定	银河战士～猎人锦标赛	任天堂	ACT
未定	任天狗	任天堂	ETC
未定	高级战争	任天堂	SLG
未定	葵川凌介事件谭～假面幻影杀人事件	元气	AVG
未定	超执刀Caduceus	ATLUS	ACT
未定	人生游戏DS	ATLUS	SLG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	GT-D RACING	MTO	RAC
未定	黄金眼	EA	ACT
未定	战斗员山田一	KIDS STATION	ACT
未定	不可思议的迷宫	CHUNSOFT	RPG
未定	LUNAR传说	MMV	RPG
未定	口袋妖怪～钻石	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪～珍珠	任天堂	RPG
未定	RALLY DS	SPIKE	RAC
未定	汪达尔之心	KONAMI	SLG
未定	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT

余韵	自从有了小天（我的GBA），《PG》就成了必备品。
读者资料	21岁，女，410007，湖南省长沙市橘园小区5片6栋305#；兴趣：动漫、游戏、音乐

参与《掌机迷》！新一年大征稿！

2005年第1期，《掌机迷》给广大读者带来更多全新的内容，同时也标志着刊物各方面已经成熟和丰满。作为中国最流行的掌机专门刊物，《掌机迷》一直以贴近玩家，贴近市场，贴近业界的方针在不断前行，并通过多次的改版确立了自己的制作风格。

为了将刊物内容制作得更加实用精彩，现向广大掌机读者征集稿件，欢迎更多读者参与到本刊的内容制作中：

● **参与征稿栏目——**

彼者的主义：对新闻事件、游戏话题、刊物内容、中国市场等的想法和意见，我们将会从您的来信中挑出最精彩的语句刊登出来，成为广大读者思想交流的窗口。字数不限。

市场云云＆仙人指路：当你在游戏店中发现了一些便宜的游戏产品，或者是JS的骗钱手段，请写信投稿本栏目，我们将根据掌握的情况和你提供的情报选择刊登出以方便更多掌机迷，欢迎广大读者参与，说不定你提供的一个信息正是其他玩家所苦苦找寻的线索。字数不限。

极上攻略＆热脑研究：寻求最高质量攻略稿件，挖掘最深入的游戏内容，欢迎各路游戏高打向攻略研究栏目提供自己的心得和成果，来稿尽量配图。字数不限。

秘技侦探团：精彩的游戏秘技尽显每个玩家的细心之处，只要你在游戏中有一点小发现，就请立刻来信投稿秘技栏目。字数请控制在500字以内。

软硬兵团：如果你发现了一件新的游戏产品并在使用过后颇有心得，就请投稿本栏目，把你对硬件的研究与广大读者一起分享。字数不限。

劲作社区：各种游戏的主题专栏，欢迎你把自己对该游戏的感想和心得投往这里，每个专栏都汇集了喜欢相同游戏的玩家。字数不限。

真·掌机迷：如果你觉得自己的游戏生活可以感动别人，引起其他玩家的共鸣，请投稿本栏目，把你的游戏想法传达给每个掌机迷。来稿字数为1500字左右，同时请附带个人生活照或游戏时的照片。

任性贴图区：无论你的画功如何，只要想用自己的画笔来展现游戏世界的美妙，就请投稿本栏目，我们将提供充足的空间来释放你笔下的精彩。来稿尺寸请不要小于A4，请勿投圆珠笔和铅笔画稿。

掌机封神榜：同一款游戏究竟可以达到什么样的水平？你认为自己的游戏结果是最好的吗？如果确信自己的实力的话，封神榜将会记载你的光辉成绩。欢迎广大玩家参与，来稿字数不限，请配相关证明记录的图片。

百家杂谈：自己对游戏的评价以及对生活的感悟，来稿字数请控制在2500以内。

● 投稿注意事项——

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编以及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给《掌机迷》造成损失，《掌机迷》将依照相关法律追究投稿者责任。

4、来稿一律不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起60天内，不得将同稿件发给其他媒体，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》60天内未使用稿件，作者可自行处理。

投稿地址：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》XX栏目 收　邮编：100011

电子邮件：pg@vgame.cn 电话：010 64472729



次世代商城

新年到，吉祥来！新品多多齐奉上！

掌机迷全体工作人员祝大家节日快乐！

邮购方法及注意事项

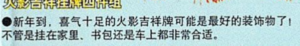
- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！



本次的商城除了以前的手办、钥匙扣和书包外，又新增加了项链手链等饰品类、年终首选的“吉祥挂牌”以及另类青蛙钱包。喜欢火影的你怎可错过呢？除了异军突起的《死亡笔记》外，犬夜叉项链也是超经典的选择。即使是女孩也可以买一条送给你的他，然后试着对他喊“坐下！”吧。





火影吉祥挂牌四件组

●新年到，喜气十足的火影吉祥牌可能是最好的装饰物了！不管是挂在家里、书包还是车上都非常合适。

¥48 编号：4914



火影青蛙钱包

●鸣人特有通灵兽，超搞怪大青蛙出击！想想看从它的嘴里掏出零钱的样子，足以吸引周围所有人的眼光哦。

¥29 编号：4903

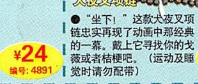


火影项链两件组

●以经典的苦无和我爱罗的葫芦为坠子的项链，又一款经典火影饰品，造型简单个性。（运动及睡觉时请勿配带）

¥24 编号：4891





犬夜叉项链

●“坐下！”这款犬夜叉项链忠实再现了动画中那经典的一幕。戴上它寻找你的戈薇或者桔梗吧。（运动及睡觉时请勿配带）

¥39 编号：4879



写轮眼项链手链两件组

●宇智波家族特有“血继限界”写轮眼项链和手链套装，做工精致细节刻画的更是一丝不苟。（运动及睡觉时请勿配带）

¥58 编号：4880



火影忍者大钱包

●与死亡笔记大钱包款式质地相同。打开后的大小约为18.5cmX18.5cm。

¥29 编号：4868



死亡笔记大钱包

●小畑健原作的超热门漫画《死亡笔记》的长型主题钱包，黑色的仿皮质地配以白色的骷髅够性格够高档。

¥29 编号：4857



火影钱包B款

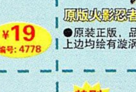
●配有正统火影金属标志的钱包。加上雾忍版钱包一起购买，与兴趣相投的朋友一人一款分享同样的感动。

¥19 编号：4813



火影钱包A款

●配有雾忍标志的黑色尼龙布钱包，既实用又时尚，让你在身边海洋般的木叶标志中独树一帜。



¥19 编号：4778



原版火影忍者钥匙链六件组

●原装正版，品质自然没的说。本系列有苦无和手里剑两类，上边均绘有漩涡、卡卡西、樱等精致的人物形象。

¥119 编号：4790



火影卷轴书包（红）

●使用了卷轴式的设计，新奇别致，火焰般的红色再加上火影标志更是分外抢眼。

¥36 编号：4824



火影卷轴书包（绿）

●绿款的火影书包，更适合男孩子使用。

¥36 编号：4835



火影手套

●绝对酷的火影手套，COSPLAY忍者的时候也能派上用场。（手背附有金属片，佩戴时请勿对他人挥舞。）

¥36 编号：4699



火影忍者手机挂饰七件组

●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

¥35 编号：4273



火影项链

●赶快来体验一下将火影里的鸣人、我爱罗等一干人气角色扣在衣服的拉锁、笔袋、书包上的感觉吧！

¥25 编号：4677



火影金属挂坠5件组

●火影Fans不可错过的时尚吊牌，做工精细，当然也是COSPLAY的必备佳品啦！

¥39 编号：4666



火影冬日暖情套装

●围脖、手套再加上帽子，火影全方位呵护你度过漫漫冬日。质地柔软，做工精细，让你在灰暗的冬日也能眩出不一样的色彩。

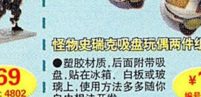
¥69 编号：4756

火影忍术造型十件组

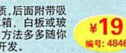
●造型超经典的火影手办，简单精致。我爱罗、卡卡西、鸣人，每个人都摆出了自己的经典忍技POSE，足以沸腾你的热血。

¥69 编号：4802





怪物史瑞克吸盘玩偶两件组



●塑胶材质，后面附带吸盘，贴在冰箱、白板或玻璃上，使用方法多多随你自由想法开发。

¥19 编号：4846



龙珠Q版人物水晶座珠第三代十件组

●第三代人物采用那巴与贝吉塔侵略地球时的形象。塑胶材质，平均高约6cm。



¥36 编号：4723



首家神游公司授权邮购经销商！
十年信誉保证，零邮购法律纠纷

15天保换1年保修 | EMS免费送货上门 | 行货主机+正规发票



邮寄费和路费自理 | 二手翻新机不带发票

注意：
本次促销活动
有效期截止至
2005年1月31日
（以当地邮戳为准）



小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

邮购直销价（免速递费）
¥688
铂金色

选购理由
尊贵，炫亮，时尚

选购理由
经典，淡雅，浪漫





选购理由
酷毙，深沉，重度





邮购小神游GBASP 市场价值25至48元
加1元得北通SP周边







A 北通SP扩音器
B 北通SP保护胶套
C 北通SP握杆
D 北通SP放大镜

邮购时请注明加1元要的SP周边编号（A、B、C、D），先到先选。如某项周边缺货，次世代商城有更换其为另外三种周边任一款的权利。

人人有份，有买即送
电软十周年24K纯金电镀纪念币随机送出一枚！









再送

邮购小神游GBASP送神游官方赠品（四种随机送出一款），先到先得，送完为止



邮购方法

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472180 免EMS速递费
注：请务必在附言栏中填上您的联系电话以方便送货上门！

（参照下图示范）

中国邮政汇款单

收款人姓名：发行部
汇款金额：¥68900
收款人地址：北京安外邮局75信箱
收款人邮编：100011
汇款人地址：××××××
汇款人姓名：×××
汇款人邮编：××××××
附言：购：小神游GBASP铂金色1台+周边A 电话：13xxxxxxxxx

iQue，小神游是神游科技（中国）有限公司的商标或注册商标，Game Boy Advance，Game Boy Advance SP是任天堂（日本）株式会社的商标或注册商标

ISBN 7-88362-465-2
9 787883 624653

ISRC CN-D16-04-375-08/V·J6
定价：9.80元
长春电影制片厂银声音像出版社
北京次世代科技发展有限公司 制作

首家神游公司授权邮购经销商!
十年信誉保证,零邮购法律纠纷

15天保换1年保修 | EMS免费送货上门 | 行货主机+正规发票

~~退换货难无保修~~ | ~~邮寄费和路费自理~~ | ~~二手翻新机不带发票~~

注意:
本次促销活动有效期截止至2005年1月31日
(以当地邮戳为准)

新年新气象,铂金色闪亮登场!

小神游 GAME BOY ADVANCE SP
邮购直销价(免速递费)
¥688
铂金色

选购理由
尊贵,炫亮,时尚

选购理由
经典,淡雅,浪漫

选购理由
酷毙,深沉,重度

三款颜色任你挑!
邮购直销价(免速递费)
¥688
海蓝色

只需去趟邮局,一切OK!
邮购直销价(免速递费)
¥688
玛瑙黑

+1元
邮购小神游GBASP 市场价值25至48元
加1元得北通SP周边

新

A 北通SP扩音器
可旋转折叠方便携带
含扩展端口功能齐全
感受SP的立体声音效

B 北通SP保护胶套
透明无毒高档软胶,
防震防划,保护爱机
带软胶握把,手感更佳

C 北通SP握杆
增强握感,玩游戏更加
舒适顺手,弹簧装置
装拆不伤主机

D 北通SP放大镜
1.5倍放大保护视力
画面震撼感更强
可折叠带镜面保护盖

邮购时请注明加1元要的SP周边编号(A、B、C、D),先到先选。如某项周边缺货,次世代商城有更换其为另外三种周边任一款的权利。

再送
邮购小神游GBASP送神游官方赠品(四种随机送出一款),先到先得,送完为止

1 神游新年台历
2 小神游手机挂饰
3 马里奥钥匙扣
4 神游笔记本

送
人人有份,有买即送
电软十周年24K纯金电镀纪念币随机送出一枚!

邮购方法

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011
联系电话:010-64472177, 64472180 免EMS速递费
注:请务必在附言栏中填上您的联系电话以方便送货上门!

(参照下图示范)

中国邮政汇款单

收款人姓名:发行部
汇款金额(小写):¥68900
收款人地址(或开户局及帐号):北京安外邮局75信箱
收款人邮编:100011
汇款人地址:××××××
汇款人姓名:×××
汇款人邮编:××××××
附言:购:小神游GBASP铂金色1台+周边A 电话:13xxxxxxxxx

ISBN 7-88362-465-2
9 787883 624653 >
ISRC CN-D16-04-375-08/V·J6
长春电影制片厂银声音像出版社
定价:9.80元
北京次世代科技发展有限公司 制作

掌机迷 VOL.25

VOL.25 热点聚焦:掌机液晶屏幕坏点问题完全解密!

掌机迷
POCKET GAMER

游戏折纸台历,精彩光盘影像!
独家附送!

大抽奖!!
PSP&NDS&小神游SP
等你来拿!!